1997年5月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

MAY 1997 5

定価 510Yen

特集:編集部とパソコン・ショップが考えた!!
予算別・やりたいこと別
パソコン・ベストセレクション

- パソコンを後悔せずに買うポイント
- パソコン&スグレモノ周辺機器
- 特選アクセサリ・カタログ
- ショップがベーマガ読者だけに提供! おすすめパソコン・セット
- インターネットで購入するパソコン

新連載!
おもしろグッズ大作戦
デジカメで,超レア オリジナル・プリクラをゲット!!

ネットワーク時代到来
インターネットするなら電話回線も考えよう～ISDNの話～

プログラム言語講座&投稿プログラム
●セガサターンBASIC●Mac用日本語BASIC●Klik & Play●C言語●Visual BASIC●F-BASIC for Windows95●各機種BASIC

好評連載 自分でできるパソコン・パワーアップ!

稼働中&これから登場する新基板をイッキに紹介
アーケード・ゲーム最新基板情報!!

待望復活!!
❶BASIC MAGAZINE NEWS
●『ドラゴンクエストVII』制作スタッフ正式発表
●OVA『サクラ大戦～桜華絢爛～』発売決定
●『ナムコヒストリー』シリーズがWin95に登場
❷パソコン・ゲームに思いを馳せて
～アドベンチャー・ゲームへのあこがれ～

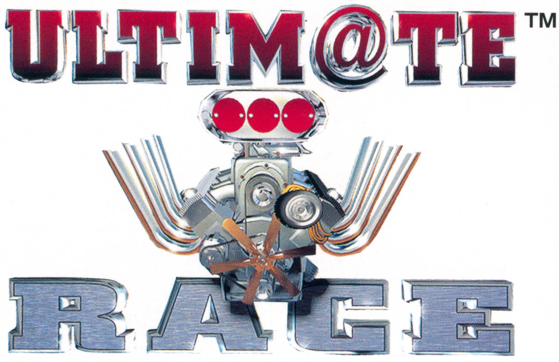
Windows95気になるソフト
● 新 英雄伝説 ● ときメモ の画面公開!
●超独断的 パワードール 真の遊びかた講座!!

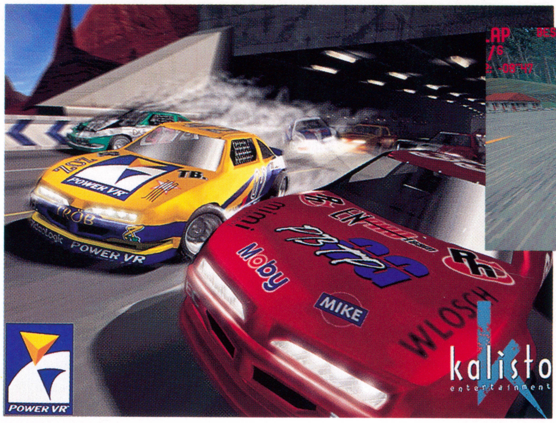
とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
4月発売の全303本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種,ゲーム機全機種
アーケード・ゲーム,ゲーム・ミュージック&ビデオ

マルチメディアのNEC

PC 3DEngine™で遊ぶ

ULTIM@TE™ RACE





PowerVR専用ソフト
■カリスト■発売中■希望小売価格 5,800円（税別）

▲PowerVRが表現する景観と時間の流れの中で本格レースを楽しもう。

▼2段階に切り替わる視点。迫力を感じたいならこの視点がお奨めだ。

高解像度画面ならではの超美麗グラフィック アーケード級のスピード感を実現した3Dレースゲーム!!

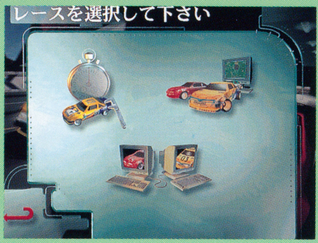
アーケードゲーム並のスピード感と、時間の流れまでも表現した高解像度画面による超美麗グラフィック。従来のパソコンゲームの常識を打ち破る3Dレースゲームがついに登場。まばゆく輝く太陽、立ちこめる深い霧、きらめく街のイルミネーション…。刻々と移り変わる景色をバックに、ドリフトやカウンターなどリアルなドライビングテクニックを駆使してコースを疾走しよう。

もちろん、キーボードの他にジョイスティックも使用できるので操作性は抜群。パソコンをネットワーク接続すれば、最大16人による対戦プレイも可能だ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium® 133MHz以上■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／60MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／標準速以上■OS／Microsoft® Windows® 95日本語版■API／Super Graphics Library
※PC-9821Cu10、PC-9821Ct16、Packard Bell PackMate166、752CD85、Legend PB600Mでは動作しません。

［設定の変更、モードのセレクトも自由自在］

▲背景表示、影の有無、画面解像度の切り替えなど、各種設定の変更も自在。



▲タイムトライアル、対CPU戦、ネットワーク対戦の3モードを搭載。

▲ハンドブレーキでドリフト。実車さながらのテクニックが使えるぞ。

©1996.1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO and ULTIM@TE RACE　KALISTO is a registered trademark. ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

PowerVR™搭載3Dグラフィックアクセラレータボード
PC 3DEngine™にバリエーションが増えました!

自由に選べる!!

PC 3DEngine™ + ULTIM@TE RACE™
■HS-3DE(UR)
付属ソフト①ULTIM@TE RACE™ ②ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 18,000円（税別）

PC 3DEngine™ + バイオハザード™
■HS-3DE(BH)
付属ソフト①バイオハザード™ ②ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 22,000円（税別）

PC 3DEngine™ + バイオハザード™ + ReVolte™
■HS-3DE
付属ソフト①バイオハザード™ ②ReVolte™ ③ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 29,800円（税別）

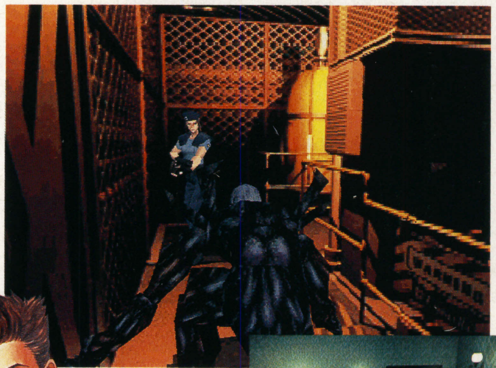
お問い合わせは NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部　TEL03（3454）5111（大代表）

新時代のパソコンゲーム!

NEC

BIO HAZARD™

PowerVR専用ソフト
■カプコン
■ソフト単体で新発売
■希望小売価格
9,800円(税別)



【バイオハザード】

パソコン版だけのオリジナル要素を満載し 戦慄のサバイバルホラーが堂々登場!!

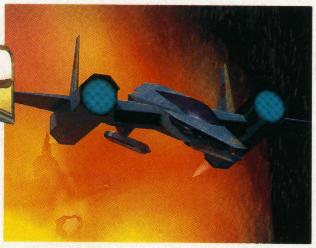
不気味な洋館で、特殊部隊の隊員たちを次々に襲う未知の怪物たち。コンシューマーで大ヒットしたサバイバルホラーが、Power VR専用ソフトとして登場。残虐性を増した演出や新しい武器の追加、バランスの再調整など、魅力がいっぱいだぞ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium®133MHz以上■メインメモリ／24MB以上（32MB以上推奨）■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／1MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／2倍速以上■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

©CAPCOM 1996 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

◀2人の特殊隊員を操り、謎に満ちた洋館から脱出しよう。

ReVolte™



【リボルト】

PowerVR専用ソフト
■バーチャリティー■ソフト単体で新発売
■希望小売価格 7,800円(税別)

パソコンゲームの限界を超えた3Dシューティング

PC 3DEngineオリジナルの3Dポリゴンシューティング。従来のパソコンゲームでは味わえなかったダイナミックな機体の動きとスピード感、そして美しい画面が、プレイヤーのハートを直撃する!

〈動作環境〉■CPU／Pentium®133MHz以上■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／30MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／標準速以上■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

©VIRTUALITY1996 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう5

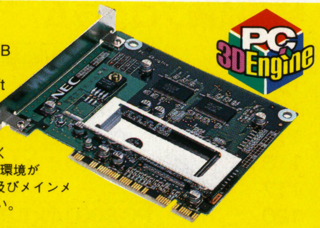
PowerVR専用ソフト■アートディンク
■希望小売価格 12,800円(税別)

自分だけの都市を仮想体験しよう!

ファン待望の最新作。2Dビュー画面と3Dビュー画面を同時に開き、両方を見ながら都市開発を進めよう。初登場のヘリコプターや電車、バスに乗って都市を眺めるオプショナルツアーもあるぞ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium®90MHz以上（133MHz以上を推奨、Intel MMX® Technology対応）■メインメモリ／32MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／100MB以上■ディスプレイ／解像度800×600ドット以上（1280×1024ドット以上を推奨）、65､536色以上■CD-ROMドライブ／2倍速以上（4倍速以上を推奨）■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

Copyright ©1996 Artdink.
「A5 PERFECT SET」希望小売価格24,800円(税別)好評発売中



PC 3DEngine

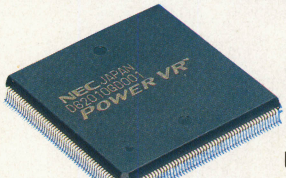
<仕様>■NEC製3Dグラフィックスプロセッサ「PowerVR™」搭載■テクスチャメモリ4MB（SDRAM）■PCIバススロット専用■Direct3D™及びSGL（Super Graphics Library）対応
<動作環境>以下の仕様を満たすPC-9800シリーズ及びIBM PC／AT互換機※1■Microsoft Windows®95日本語版対応■CPU／Pentium®※2■メインメモリ／16MB以上※2■VRAM／2MB以上■PCIバススロット搭載■CD-ROMドライブ搭載■640×480ドット、65536色以上表示可能■DirectDraw™対応ドライバがインストール済
※1．但し、上記動作環境を満たすすべての機種の動作を保証するものではありません。一部の機種もしくは一部の組み合わせにより正常に動作しない場合があります。また使用するソフトウェアにより必要動作環境が異なりますので、詳しくはソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。※2．必要とするCPUの処理速度及びメインメモリの容量は、使用するソフトウェアによって異なりますので、ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

【ご使用のパソコンについての注意事項（ご購入前にご確認ください）】●PCIバス対応グラフィックアクセラレータ搭載機種以外、またはPCIバス対応グラフィックアクセラレータボード以外では動作しません。●グラフィック表示のドライバはDirectDraw™（DirectX3™以上）に対応している必要があります。●PC-9821バリュースターシリーズのデスクトップモデル（PC-9821V10/S5,V10/S7,V10/C,V12/S5,V12/S7,V13/S5,V13/S7,V16/S5,V20/S5,V20/S7）はご使用になれません。●富士通製のパソコンにはご使用になれない機種があります。（詳細は、下記にお問い合わせください。）●Trident社製グラフィックアクセラレータチップ搭載機種（PC-9821V13/M7,V16/M7,V20/M7,Xa10,Xa12,Xa13,Xa13/W12,Xa16/R,Xa16/W16,Xa16/W30,Xv13/R16,Xc13/M7）には、「PowerVR™」搭載3Dアクセラレータボード対応ドライバが必要です。このドライバは、NECホームページ（http://www.nec.co.jp/）,PC-VAN（J NECPC）,NIFTY-Serve(GO FNECINFO)にて配布されています。また、Trident社製グラフィックアクセラレータチップ搭載機種（上記機種及びPC-9821Cu13,Cu16,Ct20）で、ゲーム中文字等の表示が乱れる場合は別途ユーティリティが必要になります。このユーティリティは、当社ホームページ（http://www.nehe.nec.co.jp/）,PC-VAN（J PCFX）にて配布されています。ただし、PC 3DEngine™【HS-3DE(BH)及びHS-3DE(UR)】では、付属のCD-ROMにこれらのドライバ、ユーティリティが格納されています。●マトロックス・グラフィック社製グラフィックアクセラレータチップMillennium搭載機種では、一部正常に動作しない場合があります。その他、お使いになれない機種等、詳細にお問い合わせください。

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3D及びDirectDrawは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。●Pentiumは米国Intel Corporationの登録商標です。●IBM、PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●ULTIM@TE RACEは仏国KALISTO社の登録商標です。●その他、会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくご使用ください。

■PC 3DEngine™が使用できる機種一覧､情報を提供中!■PC 3DEngine™の最新情報が手軽にご覧いただけます。NECパソコン情報FAXサービス TEL:東京03(3769)9821 大阪06(304)9821 BOX番号“8101” ホームページ／http://www.nehe.nec.co.jp/
■技術的なご質問はホームサーバ・インフォメーションセンターへ TEL 03(5232)6222 受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）9:00～12:00,13:00～17:00

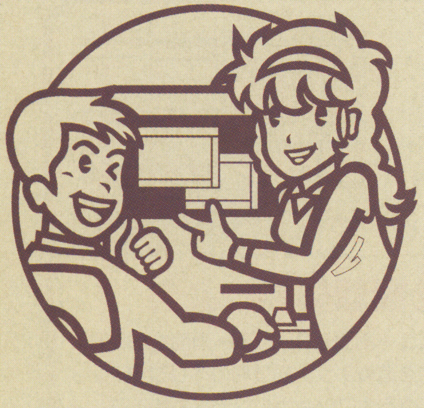
POWER VR™



NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコストパフォーマンスと多彩な機能を提供します。

主な仕様

●ハードウェアによる影の自動生成●独自開発の隠面消去技術●パースペクティブコレクション●半透明、透明テクスチャ●環境マッピング●リニアMIPマッピング●霧、暗がり効果●平行光源、点光源、環境光 等



マイコンBASIC Magazine

5 MAY. 1997

CONTENTS

19 **特集** 編集部とパソコン・ショップが考えた

予算別／やりたいこと別 パソコン・ベストセレクション

20 ●キミは本当にほしいパソコンがわかっているか!? パソコンを後悔せずに買うポイント

21 ●やりたいことで選ぼう! パソコン&スグレモノ周辺機器

24 ●パソコンを楽しく,快適に使う 特選アクセサリ・カタログ

26 ●パソコン・ショップがベーマガ読者だけに提供! おすすめパソコン・セット

31 ●自宅でショップ情報をチェック! インターネットで購入するパソコン

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

74 セガサターンでBASICプログラムが組める!
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
～テキスト画面について学ぼう～

76 ハロー! C言語ワールド
～関数でC言語らしく～

79 Macintosh用日本語BASIC登場
Future BASIC II プログラミング・セミナー
～オフスクリーン描画～

82 Klik & Play ゲーム作成術
グラディウス似のオプションを再現するのだ!

85 F-BASIC for Windows95 プログラム教習所
F-BASIC95でプリンタを制御してみよう!

88 Visual Basic 研究所
インターネット・プログラミング総集編2～今まで作ったゲームをIE3.0で遊ぶ～

92 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする!
Windows プログラミング完全マスター
プログラマー必見! Windowsプログラム基礎知識

96 ゲーム制作・教材制作に役立つ!
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
衝突を極める“反発係数”シミュレーション

特選投稿プログラム

100	Windows(VisualBasic)	MAGNETTER	Yo＋chee
104		Crossing Lights	たわら
107	FM TOWNS	移植版 DRIFT RACER	♂Hi-Soft♀
110		愛・哀・藍…アイがいっぱい	長船 俊
113	MSX	スカッシュ	はいから8BIT愛好会
117		移植版 Push the Rock	さるたこいのき
120	PC-8801mkIISR	おんぷたたき	川北 将
122	PC-9801	衝突激痛伸縮紐球	うえ▲しん
124		超人	小阪拓也
127		TETOG	紺野繁昭
130		ボックス・アタック	Team FA
133		実用 File Protector	本間 稔
136	X68000	Turn	赤いインド象
139	FX-890P	ポケコン100メートル走	伊集院静夫
140	PC-E500	視界	小川 章

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95＋SPICE+VSC-55		
141		ワルキューレの伝説	粟田英樹
144		FINAL FANTASY VII	山内恵介

Ⓒマイコン BASICマガジン5月号

第16巻　第5号　1997年4月25日印刷
1997年5月1日発行
定価510円 本体486円
電波新聞社　1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄

東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

6 新連載! おもしろグッズ大作戦
デジオとピクチャー・マジックで,オリジナル・プリクラをゲット!!

45 1400機種以上のパソコンに対応!!
自分でできるパソコン・パワーアップ!
「CPU,キャッシュメモリ,増設メモリ」最新情報

通信関連企画

8 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

39 ネットワーク時代到来
家庭でインターネットするなら電話回線も考えよう ～近ごろよく聞くINS,ISDNってなんだ?

42 **「まいと～くPCホン」と「まいと～くFAX2」ソフトを使ってFAX情報サービスを作ろう**

70 **めざせ!ホームページ開設**
教えて やまかん先生　講義その1　文字の大きさや色を変えてみよう

294 **BBS電話帳スペシャル**　今月のテーマ:インターネット

好評連載

32 **パソコン Buyer's Guide**
～新品から中古までお買い得情報満載

60 **パソコンMUSICスタジオ**
ホームページにMIDIファイルを組み込むまでの方法を紹介!

62 **Information Catch Up !**
●一太郎8パワーアップ・ツールとデジカメがセットで2万円で手に入る!
●東芝から新DOS/Vパソコン『Infinia』シリーズが登場!
●フルカラー印刷がより身近になった!　エプソンMJ-830C
●レンズ部分が本体から分離する驚異のデジ・カメ!　Dimage Vが発売!
●インターネットで楽しむ本格音楽情報ホームページが開設!

66 **マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX** ミニゲーム機のあしたまゴッチだ!?

146 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

147～ **COMPUTER ENNTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NEC ホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3
エプソン販売	表4
光興業	前付カラー11
マイクロ総合研究所	記事中41
サンクレスト	後付293

メディア

帝人	前付カラー5
TDK	前付カラー10

ソフト

ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー148～149
セガ・エンタープライゼス	中付カラー150,記事中カラー222～223
マスターピース	中付カラー151
SPS	中付カラー152
ビクターインタラクティブソフトウエア	中付カラー153
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー237
ポニーキャニオン	記事中カラー242

学校関連

東京ゲームデザイナー学院	前付18
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー155
代々木アニメーション学院	中付カラー162

パソコン・ショップ

北海道・東北

オスカーラボ	記事中23
ワンダーボックス	記事中38

関東・甲信越

ビットマップ	前付13
ウェーブ・アイ	前付14～15
クレバリー	前付16～17
アイザワ時計店	記事中30
シグナル/パソコンフレックス/計測技研/エムビーエス/ICランドキタジマ 連合	記事中27
遊基パソコン館	記事中38
ロケット	記事中50
コンピュータバンク	後付296～297
インパクト	後付298
PCアウトレット	後付299
エリント	後付300
アクティブ	後付301
パシフィックネット	後付302
ポイント	後付303
アイ・ツー東京1号店	後付304
ソフトショップラム	後付305
サンマックス	後付306
OTTO	後付307
日本マイコン流通センター	記事中47,49,後付308～314

関西

ワークスコーポレーション	記事中29
ユニオンコンピューターネットワーク	後付306
イオシス	後付307

四国

アイランドコンピュータワークス	記事中30

中古基板販売

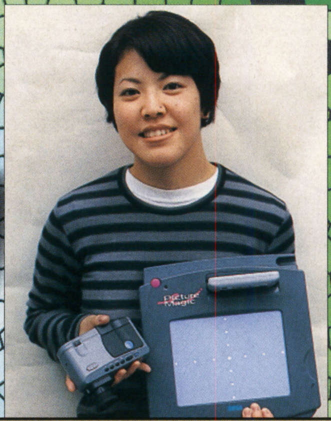
トライ	記事中281
キョーワインターナショナル	記事中282

その他

奥村印刷	中付カラー154

超レア

デジオとピクチャー・マジックでオリジナルのプリクラをゲット！



デジオ／ピクチャー・マジック 問い合わせ先
セガ・エンタープライゼス
お客様相談センター ☎0120-012235
（受付時間：祝日をのぞく月～金曜10時～17時まで）

大人気のシール製作マシン『プリント倶楽部』と，セガが発売しているデジタル・カメラ『デジオ』，画像加工マシン『ピクチャー・マジック』を組み合わせて使うと，さらに楽しいプリクラ作りができるのを知っていますか？　ここでは，その製作のようすをレポートします！

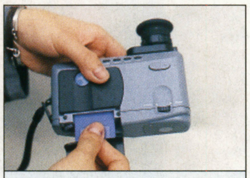
好きなところで撮影開始！

プリクラは，実際に機械が置いてあるところじゃないと撮影できないのが難点。でも，持ち運び簡単なデジタル・カメラ『デジオ』を使うと，いつでも好きなところで撮影ができてしまうんです。もちろん，普段，ゲーム・センターに一緒に行けないかわいいペットとだって，一緒に撮影したりできてとても便利！

デジオには，デジタル・フィルムという新開発の小型メモリカードが入っています。ちょうどプリクラ2枚分くらいの大きさのカードの容量は，なんと0.5MB。標準で18枚，小さな画像なら36枚分記録することができます。

ここに記録されたデータを，ピクチャー・マジックに持っていけば，パソコン顔負けの画像加工ができるんです！

プリクラとちがって好きなところで撮影できる



デジオからデジタル・フィルムを取りだす

ピクチャー・マジックの側面に挿入！

こんなちっぽけなカードに記録できるデータは0.5Mバイト（4Mビット）。正式にはSSFDC（ソリッド・ステート・フロッピー・ディスク・カード）と呼ばれるもので，開発したのはあの東芝。他のデジタル・カメラでも，スマート・メディアという呼び名で採用されています。価格は2,480円。

Products

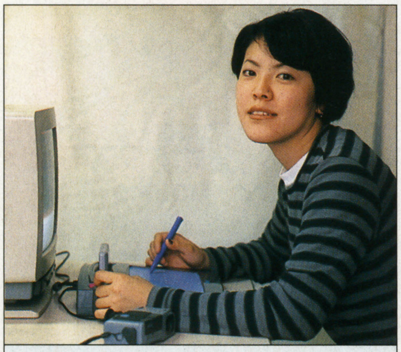
デジオ
価格29,800円

画像圧縮技術JPEGを使って，デジタル・フィルムと呼ばれる4Mビット（0.5MB）のスマート・メディアに画像を記録するデジタル・カメラ。撮影部には25万画素のCCDを採用し，320×240ドットで18枚，160×120ドットで36枚のデータを記録することができます。ビューファーには0.7インチ（レンズにより1インチ相当に見える）のカラーLCDを搭載し，撮ったその場で画像を見ることも可能です。別売りのPC接続ケーブル＆キット（Windows95対応版／Macintosh対応版ともに価格7,800円）を使えば，パソコンにデータを移すこともできる本格設計です！

ピクチャー・マジック
価格24,800円

ペンとタッチパネルを使った画期的なデジタル画像加工ツール。二つの画像を読み込んで合成したり，フィルタを使って大胆に加工することが可能です。また，お絵描き用のペンツールを搭載。プリクラのフレーム作りには欠かせない文字入力機能（ひらがな・かたかな・数字・アルファベット・イラスト）もサポートしています。パソコン用画像レタッチ・ソフトにもある『ぼかし機能』も使えて細かな修正も可能です。

ピクチャー・マジックで画像をいじれ！

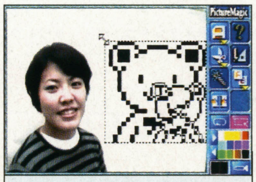


ピクチャー・マジックはテレビにつないでデジタル画像を合成・編集できるマシンだ

テレビにつないでデジタル画像を合成したり加工したりするマシンがコレ，『ピクチャー・マジック』。このマシンに，デジオで撮影したデジタル・フィルムを差し込めば，写真一覧が表示されます。

好きな写真を読み込んだら，写真の一部を切り取ったり，背景に色を塗ったり，絵を描き加えたりと，絵を描くように加工ができます。付属ソフトには，文字や数字の他に，かわいいキャラクターもたくさん入っているので，並んで一緒に写ったりすることもできてしまいます。

デジタル・フィルムから好きな写真を選ぼう



内蔵ソフトには，文字やイラストが準備されている

これでデータは完成！

データ完成！プリクラ2へ急げ！

デジオのデータをプリクラ2にインプット！

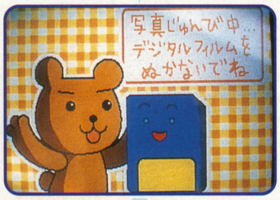
データができてしまえば，こっちのもの。あとは，プリクラ2が置いてあるゲーム・センターやアミューズメント施設にでかけて，シールを作るのみです。

近くにプリクラ2を見つけたら，まずはデジオで撮影したデジタル・フィルムをカメラから取りだして機械に入れます。すると，プリクラ2はデジオモードに変わって，フィルムの中に納められたすべての写真を一覧表示するので，その中から好きな写真を選ぶことができます。

プリクラ2の画面に，たくさんの写真を表示する関係で，一覧表示だと写真の細部が簡略化されてしまうけど心配無用。決定ボタンで選択すると，デジオで撮影したデジタル画像が16万色できれいに表示されます。

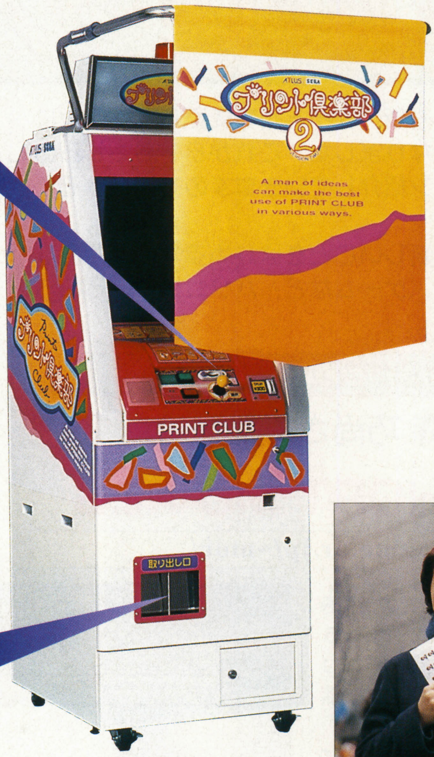
シール化する写真を選んだら，あとは決定ボタンを押せば，いよいよシール印刷がスタート。しばらくすると，下の取りだし口に完成したシールが現れます！

まずはデジタル・フィルムを入れる



画面で指示されるまで，フィルムはそのまま！

アッというまにシールは完成！



ココに注意！

- デジオのデータが使えるのはプリクラ2のみ
- お金を入れるまえにデジタル・フィルムを入れましょう！
- デジタル・フィルムの金色に光る金属部分には触らないように注意！
- デジオモードだと，いつものプリクラみたいにフレームを付けることはできないぞ！

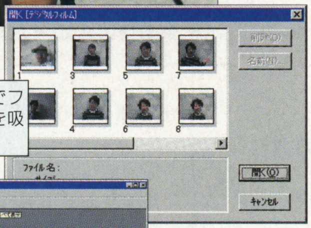
デジオとパソコンで人気のフォトカード作り！

デジオはパソコンとの相性も実にいい。撮影した画像をテレビに映すこともできるけど，パソコンに強いベーマガ読者ならデータを取り込んでいろいろ加工する楽しみかたもあります。

別売りのPC接続ケーブル＆キットを使えば，デジタル・フィルムに記録されたデータから好きな画像を，パソコン上に一気に転送。付属のソフトで，色調整やフィルタなどの加工を施すことができます。

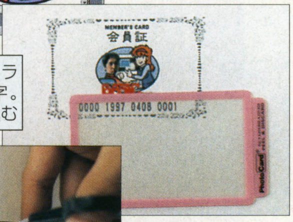
今回は，パソコン上で加工した写真をカラー・プリンタを使って印字し，写真や雑誌の切り抜きを簡単にカード化することができるPhotoCard（フォトカード）を使って，架空の団体『ベーマガ・ファンクラブ会員証』を作ってみました。みなさんもぜひ，デジオを使って顔写真を撮って，友達と作ったグループやクラブの写真入りのオリジナル会員証を作ってみてはいかがでしょうか。

デジオのデジタル出力端子とパソコンを接続

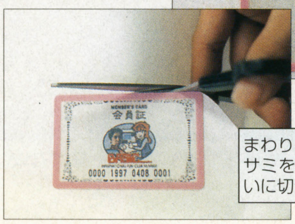


付属のソフトでフィルムの中身を吸いだす

付属のソフトは写真の加工機能を搭載しているぞ！

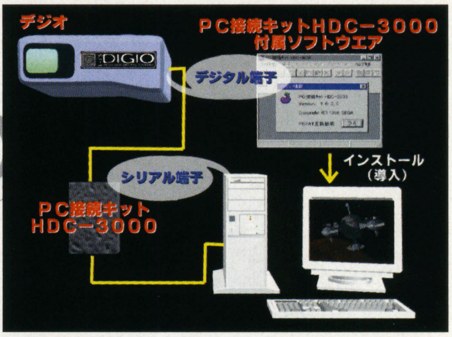


完成したデータはカラー・プリンタで印字。PhotoCardを貼り込む



まわりのはみだしをハサミを使って，ていねいに切り取る

これで完成！　幻のベーマガ・ファンクラブの会員証のできあがり！



プリクラに次ぐ人気!? 注目のアイテム

PhotoCard

色のついたワク部分にあるシールをはがして，気に入った写真や雑誌の切り抜きの上から貼ってハサミで切り取れば，立派なカードに早変わり！　価格300円で2枚入っているから，大事な写真なら両面から挟み込んで大切に保存もできます。水にも強い丈夫なアクリル素材を使ったこのPhotoCardは，最寄りの写真用具を扱っているお店で好評発売中です。

■問い合わせ先　関西電子
☎06-262-9261

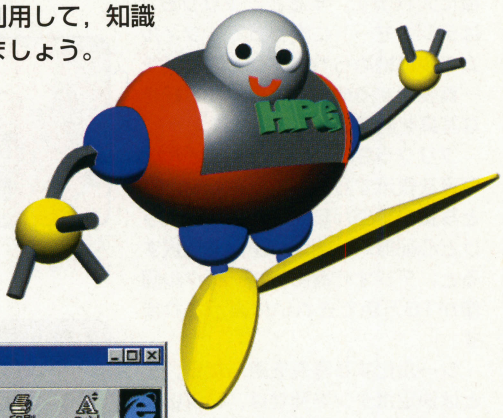
ベーシックマガジン

BM読者の ホームページ・ギャラリー

このコーナーも気分一新，タイトルを変更して，新たにスタートを切ることになりました。これからもおもしろいホームページをドンドン紹介していきますので，どうぞご期待ください。

春といえば，何かと新しいことをはじめる季節でもあります。プログラミング，ゲームなど，パソコンでいろいろ挑戦してみようと思っている人は多いでしょう。

そんなときこそホームページ。初歩的なことから高度な問題まで，ホームページなら気軽に質問できます。また，プログラミング・テクニックを参考にしてもよいですね。ホームページを利用して，知識をいっぱい蓄えましょう。



●ベーマガ編集部のオススメ●

兵庫県宝塚市　森 巧尚さん制作

MORI'S SHORT MOVIES（モリ'ズ ショート ムービーズ）

http://www.bekkoame.or.jp/~mor/

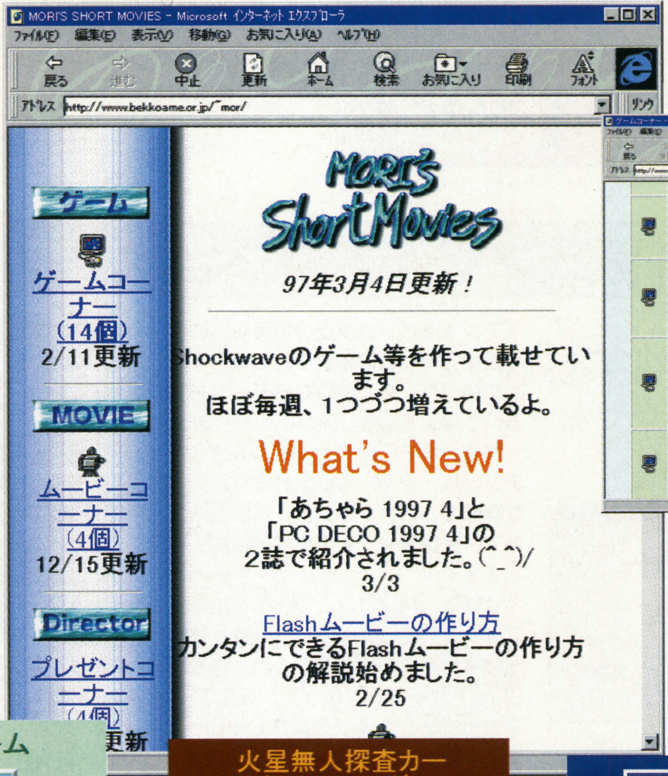
この名前を見て，なつかしさのあまり思わず涙した人もいるのではないでしょうか。10年以上もまえになりますが，プログラミングの大先生として，ベーマガで活躍していた，森さんのホームページです。

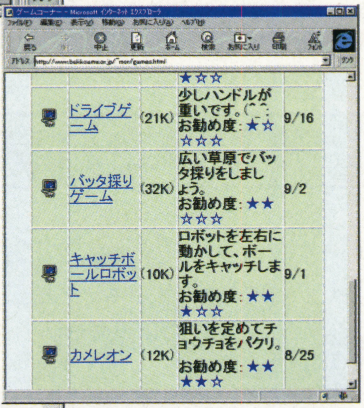
ここには，森さんが作成したミニサイズのゲームが，たくさん用意されています。容量が小さいのでダウンロードも速く，手軽に楽しめます。また，どのゲームもおもしろさのツボを心得た作品ばかりで，夢中になることはまちがいありません。

from森さん

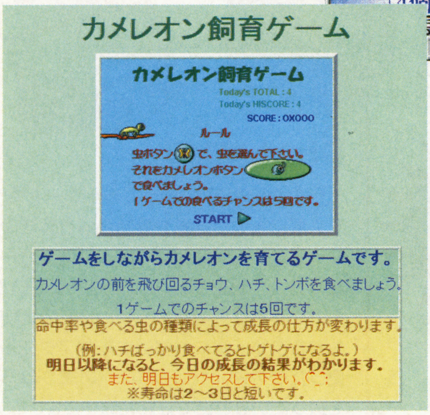
おもに"Shockwave for Director"のゲームを載せています。どのゲームも容量が40kB以下と小さいので，気軽に遊べると思います。昔懐かしいゲームに似せた作品から「ショックウェーブレース」や毎日育てる「カメレオン飼育ゲーム」など新しいものもあります。

毎週一つずつ作品を増やしていく予定なので，どうぞお楽しみに。

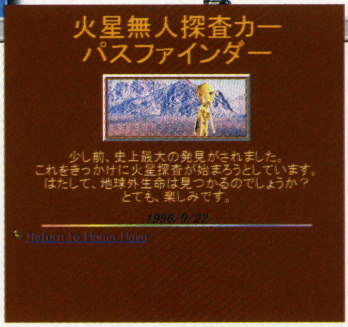




▲森さんのホームページには，たくさんのゲームが収録されている。どれもホームページ上で楽しめるぞ

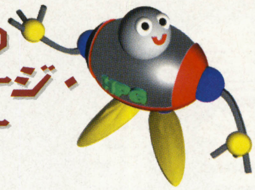


▲食べたエサによって，翌日のカメレオンの姿が変化する「カメレオン飼育ゲーム」



▲インタラクティブ・ムービー風のミニゲームも用意されている。楽しめる環境にある人は一度体験してみよう

▲海底に眠る金貨をサメの攻撃を避けながら引き上げるゲーム

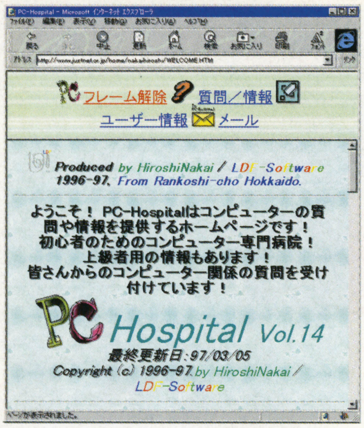


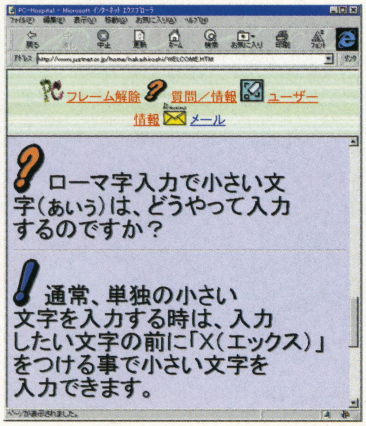
●僕のホームページを見て！●

北海道磯谷郡　中井 大さん制作

コンピューター専門病院 PC-Hospital（ホスピタル）

http://www.justnet.or.jp/home/nakaihiroshi/WELCOME.HTM





中井さんが開設しているホームページでは，パソコンに関するさまざまな質問を受け付けています。質問の他にも，ホームページの作成代行，ワープロ操作の講習，パソコンの出張メンテナンスなどをしているそうです（地元のみ）。

まるで会社の業務内容に見えますが，これらを行なっているのは，高校2年生の中井さん本人だというからオドロキですね。

from中井さん

このホームページでは，メールで送られたパソコンに関する質問と解答を公開しています。もちろん，質問した人の個人情報は公開していないので安心してください。解答は，質問者にはメールで返信もしています。

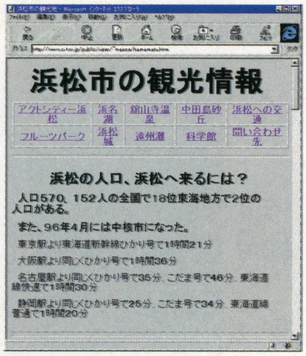
また，質問と解答以外に，パソコン上級者向けの情報も提供するなど，誰でも満足できる内容をめざしています。パソコンでわからないことがあれば，ぜひ一度利用してください。

●僕のホームページを見て！●

静岡県浜松市　根木 将裕さん制作

Dream Network System（ドリーム ネットワーク システム）

http://www.crt.or.jp/public/user/~massa/



この春中学を卒業したばかりの根木さんが運営しているホームページには，地元の観光情報の他，自作の音楽データ，ゲームなどが用意されています。紹介している観光スポットは，静岡県西部，愛知県東部，長野県南部の三遠南信地方。この地域に旅行を計画している人は，一度チェックしてみると良いでしょう。

from根木さん

このホームページは，浜松／豊橋／浜名湖周辺の観光情報ページと，MIDIデータ，ゲームがダウンロードできるページ，自己紹介のみっつのページで構成されています。

地元の人や，ゲーム好き，音楽好きのあなた，旅行好きの人はぜひブックマークに登録してくださいね。

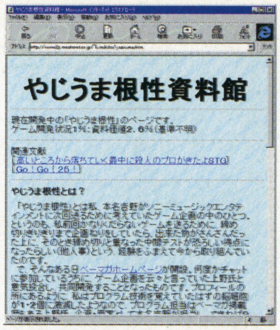
●このホームページがオススメ！●

（推薦者　東京都大田区　Gavanさん）

北海道恵庭市　本名吉野さん制作

本名吉野のホームページ

http://www2p.meshnet.or.jp/~kimihito/



最後に紹介するのは，ベーマガ・ホームページのChatコーナーで常連となっている，本名吉野さんのホームページです。トップページを見てもわかるように，内容はまさにベーマガ一色。本名吉野さんの投稿歴や，読者なら思わずうなってしまうようなコーナーが用意されています。現在は，Chat仲間とゲームの企画を考案中とか。興味のある人は一度のぞいてみてください。

from本名吉野さん

4コマなどでたまに掲載されている本名吉野です。このホームページでは，ベーマガ・ホームページのチャットで知りあった上野（うえ▲しん）君と共に開発中のゲーム企画や，ベーマガに関するデータ，リンク集，僕のつたないCG等があります。今後はベーマガに関するページを増やそうと思っていますので，ゼヒ一度のぞいてみてください。

みんながつくった／よく見るホームページを大募集！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんから楽しいホームページを募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という情報でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページ・ギャラリー（HPG）」係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp
※件名にはかならず「HPG係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入要項

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年令
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

Listen to me
TDK!
一度記録したら
書き換えられない。
CD-R
TITLE
DATE
□FIX UP
TDK
COMPACT disc Recordable
CD-R
650MB/74min
MADE IN JAPAN
ARCHIVE NO.
CONTENTS
医療データや帳票データなど、改ざん防止の必要や、長期保存の必要がある情報の記録に活躍するCD-R
パソコンに搭載されているCD-ROMドライブで情報を読み出せる互換性の高い記録メディアです
650MB 74min TDK RECORDABLE COMPACT DISC CD-R
CD-R63N
記憶容量550MB*/録音時間63分
CD-R74N
記憶容量650MB*/録音時間74分
＊モード1記録の場合
大容量で
書き換えられる。
MO
TDK
640MB
2048
BYTES/SECTOR
MO REWRITABLE
大容量データの保存用、持ち運び用として、またハードディスクの代りにと活躍するMO。膨大な情報を自由に書き込んだり、読み出したり。もはやマルチメディア時代には、欠かせない記録メディアです。
MO 2048 TDK REWRITABLE 640MB
128MBスタンダードシェル
MO-R128HS（アンフォーマット）
230MBスタンダードシェル
MO-R230HS（アンフォーマット）
230MBクリアシェル
MO-R230S（アンフォーマット）
540MBクリアシェル
MO-R540N*（アンフォーマット）
640MBクリアシェル
MO-R640N*（アンフォーマット）
ISO/IEC規格準拠
＊ディスクはISO/IEC規格準拠の3.5型640MB MOドライブ専用メディアです。他のシステム、ドライブでは使用できません。
●それぞれにMacintoshフォーマット、MS-DOSフォーマットもあります。
●CD-R、MOの価格はオープン価格です。●お問い合わせはTDKサービスステーションへ ☎(03)5201-7272：カタログのご請求はハガキにご希望の製品名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ご使用のパソコンおよびMOドライブ、またはCD-ROMライターの機種名を明記の上 〒103 東京都中央区日本橋1-13-1 TDKサービスステーション「CD-R/MOカタログ」係までお送りください。
＊TDKの商品情報及びその他最新情報は、インターネットのホームページでご覧いただけます。http://www.tdk.co.jp/
TDK

HIKARI

先端技術（ハイテク）との上手なおつきあいを目指して

ホームページを開設しました
http://www.hikaric.com

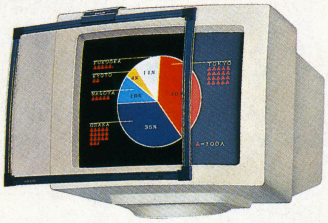
HIKARI TV FILTER NEW SERIES

見やすくなるから、疲れない
ほしかったのは“この安全性”

電磁波(X線・マイクロ波)を防ぎ、フリーラジカルの発生を防御。 最近、電磁波(X線・マイクロ波)が身体に及ぼす悪影響として注目されているのは、それらがフリーラジカルを発生させるという点です。フリーラジカルは相手物質から電子を奪う(酸化)エネルギーを持っており、これが体内で発生すると、遺伝子DNAに傷害を与えます。それが発ガンのきっかけになると言われています。

■ニーズに合わせて選べる2タイプ

タイプ	種類	外光反射率	除去できる要素
目にやさしい見やすさ機能 基本機能タイプ	TVフィルター CP	1.5%	画面のチラツキ●室内照明、外光の反射●映り込み●紫外線●静電気
	TVフィルター CS	0.01%	
身体の健康を守る安心機能 特殊機能タイプ	TVフィルター CXG	1.5%	画面のチラツキ●室内照明、外光の反射●映り込み●紫外線●静電気 電磁波(X線・マイクロ波) (CXG・CXGVはX線を、CEEはマイクロ波を除去します)
	TVフィルター CXGV	0.01%	
	TVフィルター CEE	無反射(メッシュタイプ)	

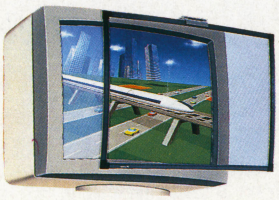


各モニタの前面形状に合わせ、あらかじめフィルターをカーブさせた「専用タイプ」が数100種類。OA機器とオペレータとの共生を実現。

■検査機関 ●財団法人 日本眼鏡普及光学器検査協会 ●東京都立アイソトープ総合研究所 ●関西電子工業振興センター 生駒電波測定所

新発売

高透過率VDTフィルター
CAD7・CAD8シリーズ



画面が暗くならず、
画像の色合いを正確に再現
しかも静電気、
電磁波(X線)をカットする
高性能VDTフィルター

■可視光線透過率

シリーズ	CS NEW	CXGV NEW
7シリーズ	69.8%	76.7%
8シリーズ	81.4%	84.3%

ノートパソコン用VDTフィルター
SRLシリーズ

ノートパソコンでは避けられなかった「映り込み」に万全の対策。
使用場所を選ばず、画面をクッキリ見やすくする。

■TVフィルターSRL 35型・45型〈標準タイプ〉 ■TVフィルターSRL〈専用タイプ〉 NEC・東芝・エプソン・IBM

OAエプロン
キュート・ワン NEW

健康障害の原因とされる電磁波を **99%カット**（シールド部）

■豊富なカラーバリエーション
- アイボリーホワイト
- パープル
- ブルーイッシュグレー
- ライトブルー
- サーモンピンク

※シングルタイプ ダブルタイプも各種取り揃えております。

VDTフィルターのスペシャリスト
HIKARI 光興業株式会社
本社・工場 〒610-03 京都府綴喜郡田辺町飯岡小山104 ☎0774(62)2960㈹ FAX 0774(63)4181
営業本部 〒542 大阪市中央区谷町9丁目2-14 ☎06 (768)4747㈹ FAX 06 (761)2480

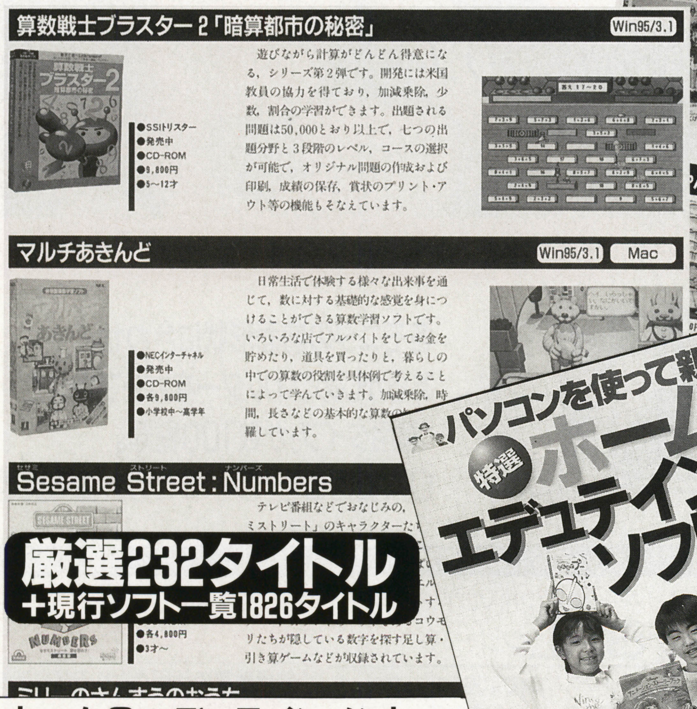
各製品の詳細につきましてはカタログをご請求ください

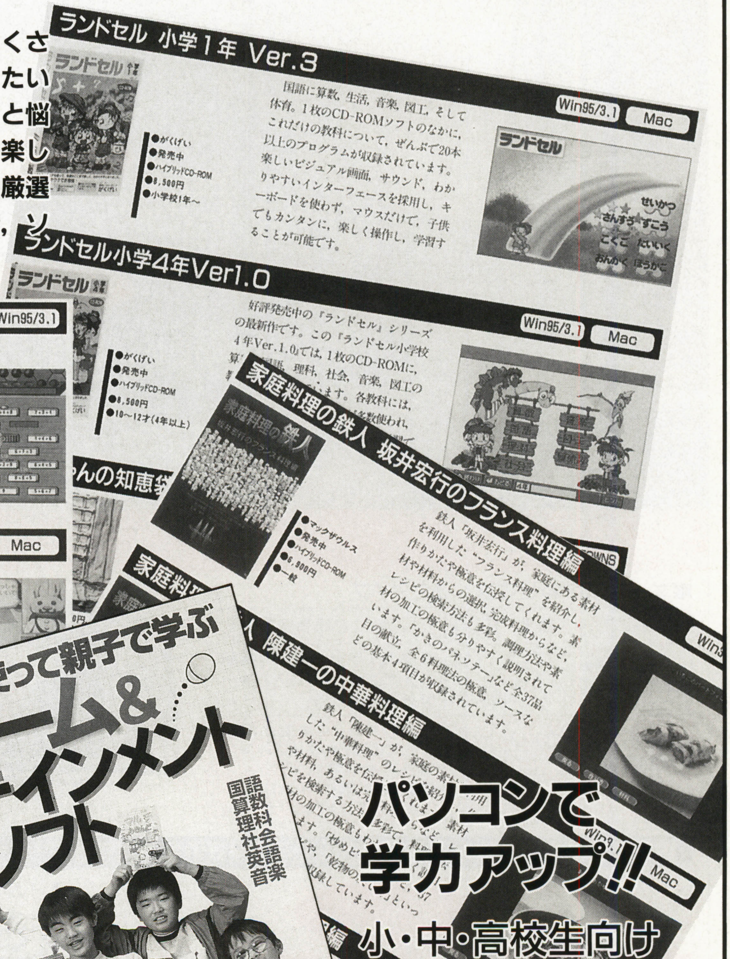
パソコンを使って親子で学ぶ

好評発売中！

特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。





厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル

パソコンで学力アップ!!

小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

- 国語
- 算数
- 理科
- 社会
- 英語
- 音楽
- 趣味
- 語学
- 料理
- 家計簿
- 知識
- 知育
- 絵本
- お絵かき

●A4変形
定価1,305円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

新入学・入社
おめでとう
激安セール

ビットマップ:安心・信頼通販

AM10:30-PM7:30(水曜定休) CALL受付!

受付専用ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良新品交換・NECパソコンの買取、下取、中古販売 FAX 83-0863

今月のおすすめセット

安心サポート 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は3月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

4-B1 NEC 98バリュースターV13セット

限定10台

- PC-9821V13/S5C3
  P-133MHz メモリ32MB HD1.2GB CD(8倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
- カラープリンタ PR101/J180
- プリンタケーブル
- マウスパッド

合計定価 ¥369,600

通販特価 **¥199,999**

4-B2 Fujitsu DESKPOWER SE27セット

限定5台

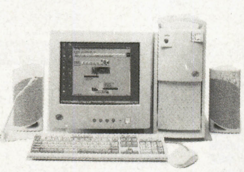
- FMV5DSE271,3
  P-133MHz メモリ16MB HD1.2GB CD(6倍速) モデム28.8K ワープロ表計算ソフトetc 17"CRTモデル
- プリンタ BJC-420J
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードーカバー

合計定価 ¥416,400

通販特価 **¥234,999**

4-B3 IBM Aptiva 770セット

限定5台



- Aptiva 770
  P-133MHz メモリ16MB HD1.6GB CD(4倍速) モデム28.8K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
- カラープリンタ MJ-810C
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥224,999**

オリジナルパソコン作れます **DOS/Vパソコン組立実習!**

DOS/Vパーツ販売 CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD-ROM メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

お買い得新品パソコン

NEC	PC-9821XA10+SPセット	¥135,900
	PC-9821V12/S7RD	¥169,900
	PC-9821V13/S5RA	¥159,900
	PC-9821V13/S5C3,D3	¥179,900
	PC-9821V16/S5C2	¥197,900
	PC-9821CT16/FA	¥247,900
	PC-9821V20/S7C3	¥267,900
IBM	Aptiva 770	¥187,900
	Aptiva J35	¥207,900
富士通	DESK POWER-SE253	¥187,900
	DESK POWER-SE271,3	¥207,900
	DESK POWER-CE1	¥149,900
Apple	PM.6300/120SP	¥124,900

在庫限り早い者勝ち!

各社新製品については、お問い合わせ下さい。激安販売中!!

ハードディスク

メルコ	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ DNB-340	内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ DBI-N2000	内蔵2GB	¥42,800
	98NOTE NS/E,NS/R,NS/T,NX/C,NS/A,NA,Ne DNN-245	内蔵245MB	¥19,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13 DNN-T1000	内蔵1GB	¥39,800
	PC-9801,PC9821シリーズ(I/Fボード付) DSC-N2000N	外付2GB	¥54,800
	増設用 PC98 DOS/V MAC DSC-S3200	外付3.2GB	¥64,800
IOデータ	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く) HDVS-2G/98	外付2GB	¥45,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン HDVS-2G/ISA	外付2GB	¥49,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13 HDNS-1.6G	内蔵1.6GB	¥49,800
	Apple DOS/V PC98 HDVS-2G	増設外付2GB	¥39,900
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用 HDI-3.2G/98	内蔵3.2GB	¥52,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WGP-VX8	¥39,800
	WGP-VG4DX	¥20,800
	TGP-VR4	¥14,600
IOデータ	GA-PG3DVX4/98PCI	¥31,800
	GA-PG3DVX8/PCI	¥39,800

他機種については、お問い合わせ下さい。

メモリ

IOデータ	NE-SIMXB-16MX2
	NE-EDO-16MX2
	NE-EDO-32MX2
	ED0326-16MX2
	ED0326-32MX2
	DV-SIM326-16MX2
メルコ	EMW-P32MG
	EMW-P64MG
	EMH-32MG
	EMH-64MG
	VMH-32MG
	VMH-64MG

価格変動があります。お問い合わせください。

他機種については、お問い合わせ下さい。

CD/MOドライブ

メルコ	MOS-S230	¥39,900
	MOS-S640	¥78,900
IOデータ	MOF-640	¥79,900
	RM-MO230F/AP	¥46,800
アイドル	CS-M230PA	¥39,800
メルコ	CDS-S10	¥27,800
ICM	CD-910S-X	¥24,800
IOデータ	CDV-PX12	¥26,800
	CDV-AB8	¥16,900
	CDV-NX8/PCSC	¥32,500
	CDP-TX10/PCIDE	¥33,800
TEAC	CD-600S	¥19,800
クリエイティブ	CDUG61/DV DOS/V 6倍速 ゲーム4本付	¥18,800

他機種については、お問い合わせ下さい。

モデム&TA

NEC	PC-IT45D1	¥36,800
	PC-IT55D1	¥41,800
オムロン	MA-2814	¥14,800
アイワ	PV-BW2881	¥19,800
	PV-EF2880	¥15,800
マイクロコム	DeskPorte 366	¥19,800

デジタルカメラ

キヤノン	PowerShot 600	¥94,800
カシオ	QV-100	¥38,800
リコー	DC-2L	¥59,800
ソニー	DSC-F1	¥69,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	Midi Star/GS	¥14,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥37,800
EPSON	GT-5000WINP	¥36,800

ビジネスソフト

MS-OFFICE97 PRO UG	¥35,800
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎ver8キャンペーン	¥18,000
COREL DRAW3	¥9,800

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

ゲームソフト

25%OFFより (一部のゲームソフトを除く) 新作予約受付中!

モニタ

21"	飯山	MT-8521E	¥138,000
	三菱	RD-21G	¥158,000
17"	三菱	RD-17F	¥52,800
	三菱	RD-17GX2	¥69,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥69,800
	飯山	MT-8617E	¥64,800
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥49,800
	NEC	PC-TM151(TV)	¥32,800

他機種については、お問い合わせ下さい。

プリンタ

キヤノン	BJC-420J	¥29,900
	BJC-610JW	¥42,900
エプソン	PM-700C	¥45,900
	MJ-910C	¥44,900
NEC	PC-PR101/J200	¥23,900
	PC-PR1000EW	¥39,900
アルプス	MD-2300J	¥72,900
	MD-4000J	¥59,900

他機種については、お問い合わせ下さい。

小・中・高生 **生徒大募集**

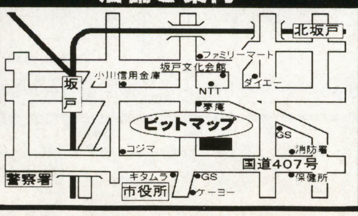
成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

パソコンショップ
ビットマップ
AVIC・アピック通販部

〒350-02
埼玉県坂戸市清水町46-40-103

店舗ご案内



申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2-3日 お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円/個より(地域、大きさにより異なります)

ウェーブ・アイ秋葉原店 増床改装 オープン

記念セール各店実施中!!

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 新型98

プラン501 98CEREB

PC-9821C200/Vmodel S2(MMX P200、32MB、3GB、28"BSワイド、DVD) ……698,000円
PC-TS28W(TVスタンド) ……20,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計718,000円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円 ×72回	ボーナス なし

プラン561 98CEREB

PC-9821C200/Cmodel S1(MMX P200、32MB、3GB、17"CRT、スピーカーセット) ……498,000円
PC-SW700(スーパーウーファ・システム) ……15,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計575,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン503 98CanBe

PC-9821Ct20/A(P200、32MB、1.6GB、17"CRT、33.6モデム) ……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン504 98Value Star

PC-9821V166/S5(MMX P166、32MB、2GB、15"CRT、33.6モデム、8xCD) ……333,000円
BJC-240J(高品位カラーBJプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計375,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス26,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン505 98Value Star

PC-9821V200/SZ(MMX P200、32MB、3GB、33.6モデム、16xCD) ……358,000円
CPD-17SF9(SONY、トリニトロン17"デイスプレイ) ……99,800円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計520,600円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン506 98Value Star

PC-9821V200/M7C/D(MMX P200、32MB、4GB、CD-R、33.6モデム、17"CRT、タワー) ……590,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計652,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
8,400円 ×72回	ボーナス なし

プラン507 PC-9821Ls12/D10

PC-9821Ls12/D10(P120、32MB、1GBHD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……398,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計455,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン508 PC-9821Ls150/S14

PC-9821Ls150/S14(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……580,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計637,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス28,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
9,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン509 PC-9821Nr150/X14F

PC-9821Nr150/X14F(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……600,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計662,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス32,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
9,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン510 PC-9821Nr166/X30F

PC-9821Nr166/X30F(MMX P166、32MB、3GBHD、13.3"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計822,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス29,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
10,600円 ×72回	ボーナス なし

IBM アプティバ

プラン511 Aptiva J51/52

Aptiva J51/52(P150、32MB、2GBHD、15"CRT、8倍速、28.8FAXモデム)
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) ……42,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス18,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス なし

プラン512 Aptiva T81

Aptiva T81(MMX P166、32MB、3.2GBHD、15"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン513 Aptiva T95

Aptiva T95(MMX P200、32MB、4.2GBHD、17"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン514 Aptiva B80

Aptiva B80(MMX、32MB、2.5GB、CD、15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン515 Aptiva B95

Aptiva B95(MMX、32MB、3.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
9,100円 ×60回	ボーナス なし

東芝

プラン516 Libretto50

Libretto50(P75、8MB、500MB、6.1"TFT) ……228,000円
28.8kbpsFAXモデムカード ……29,800円
定価合計257,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×18回	ボーナス16,000円× 3回
4,900円 ×24回	ボーナス24,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス なし

プラン518 プレッツァ

PV1011JA(MMX P200、32MB、3GBHD、28.8FAXモデム、DVD、17"CRT) ……568,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計630,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

COMPAQ

プラン519 Presario3060

Presario3060(MMX P166、32MB、3.8GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、8x4連装CD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン520 Presario4182-17

Presario4182-17(MMX P166、32MB、4GBHD、17"CRT、33.6FAXモデム、16xCD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス なし

ノートパソコン単体

NEC
PC-9821Nr15/S14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr15/S10 ……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr150/X14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls150/S14 …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls12/D10 ……ウェーブ・アイ特価
Panasonic
AL-NIT515J5 ……ウェーブ・アイ特価
SHARP
MN7650 ……ウェーブ・アイ特価
MN7760 ……ウェーブ・アイ特価
MN8000D ……ウェーブ・アイ特価
SOTEC
WINBird S3P150G/S ウェーブ・アイ特価
Quattro/V J5P166MMX ……ウェーブ・アイ特価
Canon
3400CX ……ウェーブ・アイ特価
3400DX ……ウェーブ・アイ特価
3200FX ……ウェーブ・アイ特価
IBM ThinkPAD
560 2640FVE ……ウェーブ・アイ特価
535 2606-MF9 ……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-2J9 ……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-3J9 ……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-BJ9 ……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-1J9 ……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-4J9 ……ウェーブ・アイ特価
TOSHIBA
PA1237CA ……ウェーブ・アイ特価
PA1237C9 ……ウェーブ・アイ特価
PA1234S9 Satellite200CS ……ウェーブ・アイ特価
PA1230SA Satellite430CDS/1.3 ……ウェーブ・アイ特価
PA1230CA Satellite430CDT/1.3 ……ウェーブ・アイ特価
PA1230C9 Satellite430CT/1.3W95 ……ウェーブ・アイ特価
PA1232C9 TECRA510CT/2.1W95 ……ウェーブ・アイ特価
PA1126C9 PORTEGE660CDT/1.4 ……ウェーブ・アイ特価

WOODY

プラン560 WOODY CF-200PDX

CF-200PDX(MMX P200、32MB、2.56GBHD、PD、33.6FAXモデム、17"CRT、WORD/EXCEL) ……518,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計580,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
9,000円 ×60回	ボーナス なし

SOTEC 完全国内生産

プラン522 Winbook Slim133-Z1P133

Winbook Slim133-Z1P133(P133、16MB、1.08GBHD、10xCD、12.1"DSTN) ……348,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
定価合計405,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

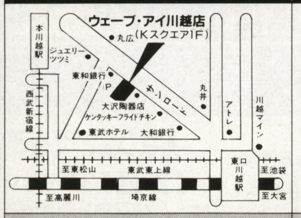
10,000円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
6,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン523 Quattro/V JP166MMX

Quattro/V JP166MMX(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"TFT(XGA)、6xCD) ……648,000円
BJC-35VⅡ(小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
定価合計705,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

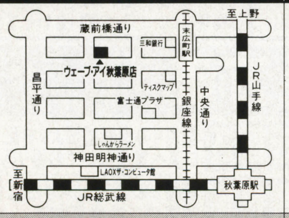
8,900円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス31,000円×10回
9,700円 ×72回	ボーナス なし

川越店



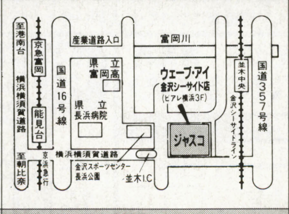
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店



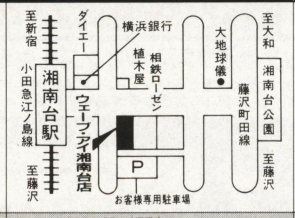
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



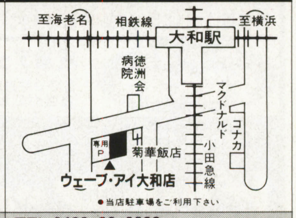
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ヒアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ ※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種/富士通FMV、IBM APTIVA:ThinkPad 遂にNEC PC-98もOK!!

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。
(WDS会員は特別割引あり)
※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報
などなど

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!
●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通 新型

プラン545 DESKPOWER SII165

FMVS2165(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8xCD) 328,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計390,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス23,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
7,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン546 DESKPOWER SII167

FMVS2167(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、17"CRT、8xCD) 368,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計430,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン547 DESKPOWER SII205

FMVS2205(MMX P200、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、12xCD) 368,000円
BJC-240J(キヤノンカラーBJプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計410,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×24回	ボーナス26,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン548 DESKPOWER TII16

FMVT216(MMX P166、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8xCD) 368,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 42,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計413,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン549 DESKPOWER TII20

FMVT220(MMX P200、32MB、3.2GBHD、DSVD FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12xCD) 498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
9,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン550 DESKPOWER TPII20

FMVTP220(PPRO200、32MB、3.2GBHD、DSVD FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12xCD) 548,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計610,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
8,500円 ×72回	ボーナス なし

プラン551 BIBLO 53NU5S

FMV53NU5S(P133、11.3"TFT、32MB、10xCD、1GBHD) 418,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計475,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン552 BIBLO 53NP5S

FMV53NP5S(P133、12.1"TFT、32MB、8xCD、1.3GBHD) 488,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計550,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン553 BIBLO 50NCS5

FMV50NCS5E(P100、7.2"DSTN、16MB、810MBHD) 248,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計305,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン554 BIBLO 55NA5S

FMV55NA5S(MMX P150、12.1"TFT、32MB、10xCD、1.6GBHD) 588,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
キャリングケース プレゼント
入門ビデオ プレゼント
定価合計650,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス21,000円×10回
9,100円 ×72回	ボーナス なし

シャープ

プラン535 MN-5200

MN-5200(P150、32MB、1.6GBHD、11.3"SVGA、33.6FAXモデム) 450,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計507,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン536 MN-7760

MN-7760(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"XGA、33.6FAXモデム) 680,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計737,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
10,100円 ×72回	ボーナス なし

プラン537 MN-8000

MN-8000(MMX P200、64MB、3.2GBHD、13.8"XGA、33.6FAXモデム) 820,000円
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計882,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス41,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス36,000円×10回
12,100円 ×72回	ボーナス なし

全国配送OK 指定日配達OK 代金引換配達OK プラン組替自由 クレジット最長84回まで お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail takahisa@mars.dtinet.or.jp
●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/
お葉書

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

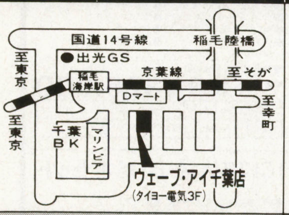
◆振込口座
横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット 新品です 放出品

FMV5DSE71	149,800円	PC-9821Nr13/D10	246,000円	Aptive H75	298,000円
Presario3020	228,000円	PC-9821CB10TA	159,900円	PV1001JA	139,000円
リブレット30+12MB(アプリなし)	124,000円	PC-9821V12/S7RD	139,800円	CF-32FP(展示)	108,000円
FMV50NLYSi	169,800円	PC-9821Cr13/TA	179,800円	Aptive J3E(17")	189,800円
FMV5DCE21	158,000円	PC-9821Cu10/DB	169,000円	Aptive J3C+32M	189,800円
FMV5DSB2	159,800円	PC-9821Ct16/FA	205,000円	CF-100A	159,800円
FMV5DSP271/3	189,800円	PC-9821La10/8A	169,800円	リブレット30	132,000円
FMV5DTS271/3	199,800円	PC-9821Nb10/S8	185,000円		
FMVS1353	149,800円	PC-9821Na12/H10	189,800円		
Power Mac6300+17"CRT	189,800円	PC-9821V16/S5C2	169,800円		

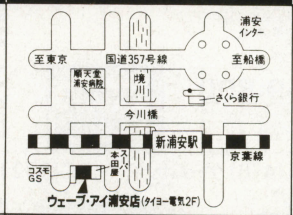
展示処分品も多数有り お問合せ下さい
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

千葉店



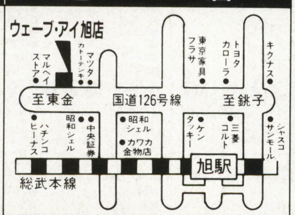
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

富士通FMLABだから安心!!

4月1日より消費税が5%に上がりました。
当店では、お客様に充分ご満足していただけるよう
サービス&サポートに最大限努力してまいりますので
今後とも宜しくお願い致します。

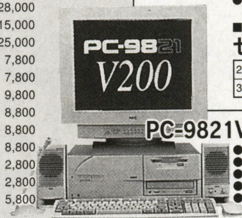
★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500/消費税別途)

PC-9821V200/S7(C・D) ゲームセット

- ●PC-9821V200/S7(C・D) … 定価¥428,000
- ●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アラベスク …… 定価¥ 7,800
- ●瑠璃色の雪 …… 定価¥ 7,800
- ●YU-NO …… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 …… 定価¥ 8,800
- ●しゃぶり姫 …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥531,200
セット特価 ¥375,800

24回	初¥11,123	月¥10,900×23	ボ¥45,000×4
48回	初¥12,508	月¥ 9,900×47	ボ なし

PC-9821V200/S7(C・D)基本セット

●PC-9821V200/S7(C・D) ●VALUESTAR入門ビデオ ●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥468,200
セット特価 ¥328,800

24回	初¥10,431	月¥ 9,900×23	ボ¥37,000×4
36回	初¥11,608	月¥11,100×35	ボ なし

PC-9821V200/S7(C・D)高級セット

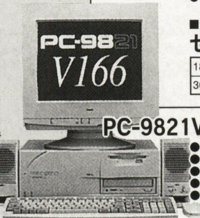
●PC-9821V200/S7(C・D) ●マウスパッド ●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ) ●プリンタケーブル ●Wave Star(サウンドボード) ●OAタップ ●キーボードカバー ●FD40枚

■合計定価¥552,600
セット特価 ¥385,000

24回	初¥10,457	月¥10,400×23	ボ¥51,000×4
48回	初¥11,207	月¥10,200×47	ボ なし

PC-9821V166/S5(C・D) ゲームセット

- ●PC-9821V166/S5(C・D) … 定価¥333,000
- ●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アラベスク …… 定価¥ 7,800
- ●瑠璃色の雪 …… 定価¥ 7,800
- ●YU-NO …… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 …… 定価¥ 8,800
- ●しゃぶり姫 …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥436,200
セット特価 ¥309,800

20回	初¥10,794	月¥10,200×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥10,968	月¥10,500×35	ボ なし

PC-9821V166/S5(C・D)基本セット

●PC-9821V166/S5(C・D) ●VALUESTAR入門ビデオ ●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥373,200
セット特価 ¥263,000

18回	初¥10,779	月¥10,200×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥10,797	月¥10,600×29	ボ なし

PC-9821V200/SZ(C・D)高級セット

●PC-9821V200/SZ(C・D) ●キーボードカバー ●MT-8617E(高級ディスプレー) ●マウスパッド ●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ) ●プリンタケーブル ●Wave Star(サウンドボード) ●OAタップ ●FD40枚

■合計定価¥557,400
セット特価 ¥399,800

30回	初¥10,712	月¥10,100×29	ボ¥36,000×5
48回	初¥10,977	月¥10,600×47	ボ なし

PC-9821V166/S7(C・D)ゲームセット

●PC-9821V166/S7(C・D) ●アラベスク ●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●Wave Star(サウンドボード) ●悪夢95 ●キーボードカバー ●猟奇の檻 第2章 ●マウスパッド ●FD40枚 ●しゃぶり姫 ●YU-NO

■合計定価¥486,200
セット特価 ¥342,000

24回	初¥10,306	月¥10,100×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥14,680	月¥11,500×35	ボ なし

PC-9821V166/S7(C・D)基本セット

●PC-9821V166/S7(C・D) ●VALUESTAR入門ビデオ ●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥423,200
セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,245	月¥ 9,900×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥12,972	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC-9821V200/SZ(C・D)ゲームセット

●PC-9821V200/SZ(C・D) ●マウスパッド ●FD40枚 ●15インチ・ディスプレー ●アラベスク ●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●YU-NO ●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章 ●キーボードカバー ●悪夢95 ●しゃぶり姫

■合計定価¥531,000
セット特価 ¥353,000

24回	初¥ 9,969	月¥ 9,800×23	ボ¥45,000×4
36回	初¥13,905	月¥11,900×35	ボ なし

PC-9821V200/SZ(C・D)基本セット

●PC-9821V200/SZ(C・D) ●マウスパッド ●15インチ・ディスプレー ●VALUESTAR入門ビデオ ●Wave Star(サウンドボード) ●OAタップ ●キーボードカバー ●クリーナ ●FD10枚

■合計定価¥468,000
セット特価 ¥306,000

20回	初¥10,150	月¥10,100×19	ボ¥52,000×3
36回	初¥12,197	月¥10,300×35	ボ なし

PC-9821V200/M7(C・D)ゲームセット

●PC-9821V200/M7(C・D) ●アラベスク ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●Wave Star(サウンドボード) ●悪夢95 ●キーボードカバー ●猟奇の檻 第2章 ●マウスパッド ●FD40枚 ●しゃぶり姫 ●YU-NO

■合計定価¥698,200
セット特価 ¥485,800

36回	初¥11,064	月¥10,200×35	ボ¥37,000×6
60回	初¥12,875	月¥10,700×59	ボ なし

PC-9821V200/M7(C・D)基本セット

●PC-9821V200/M7(C・D) ●VALUESTAR入門ビデオ ●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥630,200
セット特価 ¥438,800

30回	初¥10,606	月¥ 9,900×29	ボ¥46,000×5
48回	初¥15,103	月¥11,500×47	ボ なし

PC-9821V20/M7(C3・D3)ゲームセット

●PC-9821V20/M7(C3・D3) ●アラベスク ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章 ●アンプ内蔵スピーカ ●悪夢95 ●マウスパッド ●FD40枚 ●しゃぶり姫 ●YU-NO

限定品

■合計定価¥609,200
セット特価 ¥409,800

30回	初¥10,137	月¥ 9,800×29	ボ¥40,000×5
48回	初¥12,870	月¥10,800×47	ボ なし

PC-9821V13/S5(C3・D3)ゲームセット

●PC-9821V13/S5(C3・D3) ●アラベスク ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章 ●アンプ内蔵スピーカ ●悪夢95 ●マウスパッド ●FD40枚 ●しゃぶり姫 ●YU-NO

限定品

■合計定価¥404,200
セット特価 ¥268,000

18回	初¥10,315	月¥10,100×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥12,147	月¥10,800×29	ボ なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500/消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

- ●PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●瑠璃色の雪 …… 定価¥ 7,800
- ●アラベスク …… 定価¥ 7,800
- ●YU-NO …… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 …… 定価¥ 8,800
- ●しゃぶり姫 …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥563,200
セット特価 ¥395,000

30回	初¥10,900	月¥10,200×29	ボ¥34,000×5
48回	初¥13,100	月¥10,400×47	ボ なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ▶PC-DH171(17"ディスプレー) ▶PC-SP700BK(スピーカ) ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥365,000

24回	初¥10,712	月¥10,000×23	ボ¥47,000×4
36回	初¥13,731	月¥12,300×35	ボ なし

PC-9821C200/C基本セット

●PC-9821C200/C ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●15インチ・ディスプレー ●アンプ内蔵スピーカ ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●FD10枚

■合計定価¥493,800
セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,602	月¥ 9,900×23	ボ¥36,000×4
36回	初¥11,141	月¥11,000×35	ボ なし

98NOTEシリーズ

新発売

- ●PC-9821Ls150/S14(C・D) …… 特価¥379,800
- ●PC-9821Ls12/D10(C・D) …… 特価¥259,800
- ●PC-9821Nr166/X30F …… 特価¥479,800
- ●PC-9821Nr150/X14F …… 特価¥379,800
- ●PC-9821Nr15/S14F …… 特価¥299,800
- ●PC-9821Nr13/D10(A・B) …… 特価¥239,800
- ●PC-9821La13 …… 特価¥259,800

PC-9821Ls150/S14(C・D)プリンタセット

●PC-9821Ls150/S14(C・D) ●マウス ●BJC-35VⅡ(プリンタ) ●マウスパッド ●プリンタケーブル ●テンキー ●FD10枚

■合計定価¥675,800
セット特価 ¥425,000

30回	初¥10,664	月¥10,000×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥11,260	月¥11,200×47	ボ なし

PC-9821Nr15/S14Fプリンタセット

●PC-9821Nr15/S14F ●マウス ●BJC-35VⅡ(プリンタ) ●マウスパッド ●プリンタケーブル ●テンキー ●FD10枚

■合計定価¥593,800
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,816	月¥ 9,700×23	ボ¥44,000×4
42回	初¥11,338	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821C200/V-S2基本セット

●PC-9821C200/V-S2 ▶PC-DH28W1(28"ワイドTV) ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●キーボードカバー ●クリーナ ●マウスパッド ●FD10枚

■合計定価¥718,200
セット特価 ¥499,800

30回	初¥10,403	月¥10,000×29	ボ¥60,000×5
60回	初¥12,237	月¥11,000×59	ボ なし

PC-9821C200/V基本セット

●PC-9821C200/V ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●PC-DH171(17"ディスプレー) ●PC-SP700BK(スピーカ) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●FD10枚

■合計定価¥633,200
セット特価 ¥439,800

30回	初¥11,594	月¥10,100×29	ボ¥45,000×5
48回	初¥12,285	月¥11,600×47	ボ なし

PC-9821Xa20/W30ゲームセット

●PC-9821Xa20/W30 ●マウスパッド ●FD40枚 ●17インチ・ディスプレー ●アラベスク ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●瑠璃色の雪 ●YU-NO ●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章 ●アンプ内蔵スピーカ ●悪夢95 ●キーボードカバー ●しゃぶり姫

■合計定価¥546,800
セット特価 ¥369,800

24回	初¥10,561	月¥10,100×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥13,377	月¥11,000×41	ボ なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

●PC-9821Xa20/W30 ●キーボードカバー ●17インチ・ディスプレー ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,022	月¥ 9,900×23	ボ¥36,000×4
36回	初¥14,040	月¥10,900×35	ボ なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット

●PC-9821Cu13T/B ●しゃぶり姫 ●瑠璃色の雪 ●悪夢95 ●アラベスク ●キーボードカバー ●YU-NO ●マウスパッド ●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥411,200
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,880	月¥10,000×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,866	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821Cu13T/B基本セット

●PC-9821Cu13T/B ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚

■合計定価¥368,200
セット特価 ¥263,000

20回	初¥ 9,975	月¥ 9,900×19	ボ¥36,000×3
30回	初¥11,313	月¥10,500×29	ボ なし

PC-9821Ct20/A(A・B)ゲームセット

●PC-9821Ct20/A(A・B) ●しゃぶり姫 ●瑠璃色の雪 ●悪夢95 ●アラベスク ●キーボードカバー ●YU-NO ●マウスパッド ●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥561,200
セット特価 ¥368,000

24回	初¥10,193	月¥10,000×23	ボ¥48,000×4
36回	初¥13,838	月¥12,400×35	ボ なし

PC-9821Ct20/A(A・B)基本セット

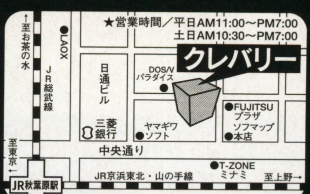
●PC-9821Ct20/A(A・B) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,245	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥14,467	月¥11,300×35	ボ なし

パソコンショップ クレバリー

本社:〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772 受付時間 AM10:00〜PM7:00

★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております!

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

FMV DESKPOWER SⅡ16A
●FMVS216A1〜A3
▶Pentium-166 ▶15"CRT
▶32MB ▶8倍速CD-ROM
▶2.1GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
限定3台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥249,800**

FMV DESKPOWER SⅡ165
●FMVS21651〜3
▶MMX Pentium-166 ▶15"CRT
▶32MB ▶8倍速CD-ROM
▶2.1GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定10台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥269,800**

FMV DESKPOWER SⅡ167
●FMVS2167〜3
▶MMX Pentium-166 ▶17"CRT
▶32MB ▶8倍速CD-ROM
▶2.1GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定10台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥323,000**

FMV DESKPOWER SⅡ205
●FMVS22051〜53
▶MMX Pentium-200 ▶15"CRT
▶32MB ▶12倍速CD-ROM
▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-420Jプリンタセット **¥308,000**

FMV DESKPOWER SⅡ20
●FMVS2201〜3
▶MMX Pentium-200 ▶薄型17"CRT
▶32MB ▶12倍速CD-ROM
▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定5台
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥358,000**

FMV DESKPOWER SⅡ15
●FMVS2151〜3
▶Pentium-150 ▶15"CRT
▶32MB ▶8倍速CD-ROM
▶1.6GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷXJS-400プリンタセット(SⅡ15P仕様) **¥239,800**

FMV DESKPOWER TⅡ16
●FMVT2161〜3
▶MMX Pentium-166 ▶15"CRT
▶32MB ▶8倍速CD-ROM
▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-420Jプリンタセット **¥308,000**

FMV DESKPOWER TⅡ20
●FMVT2201〜3
▶MMX Pentium-200 ▶17"ダイヤモンドトロン
▶32MB ▶12倍速CD-ROM
▶3.2GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
MMX 限定5台
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥419,800**

FMV DESKPOWER TpⅡ20
●FMVTP2201〜3
▶Pentium Pro-200 ▶17"ダイヤモンドトロン
▶32MB ▶12倍速CD-ROM
▶3.2GBHDD ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
限定3台
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥459,800**

FMV BIBLOシリーズ
プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。
●FMV-5100NC/Sモデル8E
●FMV-5133NU5/W
●FMV-5133NP5/W
●FMV-5150NA5/W
●FMV-5166NA5/X

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-TM151	特価¥32,800
●NEC	PC-TM171	特価¥86,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥99,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MF-8617E	特価¥58,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8617ES	特価¥72,800
●SONY	CPD-15SF9	特価¥48,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥67,800
●三菱	RD-17F	特価¥49,800
●三菱	RD-17V	特価¥66,800

プリンタ

●Canon	BJC-210J	特価¥17,800
●Canon	BJC-240J	特価¥22,500
●Canon	BJC-420J	特価¥28,800
●Canon	BJC-620JW	特価¥45,980
●Canon	BJC-35vⅡ	特価¥37,500
●Canon	BJC-455J	特価¥50,980
●Canon	LBP-210	特価¥39,980
●EPSON	MJ-3000C	特価¥63,800
●EPSON	LP-700W(レーザー)	特価¥43,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥43,800
●ALPS	MD-2300J	特価¥69,800

増設メモリ (4月よりI・O & メルコの価格が一部上がります)

●I・O	NE-SD4100-16M(新98バリュー)	特価¥10,300
●I・O	NE-SD4100-32M(新98バリュー)	特価¥18,650
●I・O	NE-EDO-8MX2(98・EDO)	特価¥11,200
●I・O	NE-EDO-16MX2(98・EDO)	特価¥19,800
●I・O	NE-EDO-32MX2(98・EDO)	特価¥38,400
●I・O	NE-ECC-8MX2(98・ECC)	特価¥12,750
●I・O	NE-ECC-16MX2(98・ECC)	特価¥22,700
●I・O	NE-ECC-32MX2(98・ECC)	特価¥43,500
●I・O	NE-SIMXA-8MX2(98・パリ有)	特価¥12,750
●I・O	NE-SIMXA-16MX2(98・パリ有)	特価¥22,700
●I・O	NE-SIMXA-32MX2(98・パリ有)	特価¥43,500
●I・O	NE-SIMXB-8MX2(98・パリ無)	特価¥11,200
●I・O	NE-SIMXB-16MX2(98・パリ無)	特価¥19,800
●I・O	NE-SIMXB-32MX2(98・パリ無)	特価¥38,400
●I・O	NE-SIM32-H16M	特価¥11,200
●I・O	NE-SIM32-H32M	特価¥19,800
●I・O	NE-SIM36-H16M	特価¥12,750
●I・O	NE-SIM36-H32M	特価¥22,700
●I・O	Cb234-16M(Cb2)	特価¥17,800
●I・O	Cx34-16M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥19,980
●I・O	Nb64-16M(Na12/Nb10/La10)	特価¥12,080
●I・O	Nb64-32M(Na12/Nb10/La10)	特価¥21,980
●I・O	Nr64-16M(Nr)	特価¥11,300
●I・O	Nr64-32M(Nr)	特価¥23,300
●I・O	Nr64-64ME(Nr)	特価¥44,500
●メルコ	EMH-16MG(98・EDO)	特価¥10,300
●メルコ	EMH-32MG(98・EDO)	特価¥19,990
●メルコ	EMH-64MG(98・EDO)	特価¥39,300
●メルコ	EMH-E16MG(98・ECC)	特価¥11,450
●メルコ	EMH-E32MG(98・ECC)	特価¥22,330
●メルコ	EMH-E64MG(98・ECC)	特価¥43,800
●メルコ	EMW-P16MG	特価¥10,680
●メルコ	EMW-P32MG	特価¥19,990
●メルコ	EMW-P64MG	特価¥38,550
●メルコ	EMF-P16MG	特価¥11,450
●メルコ	EMF-P32MG	特価¥20,800
●メルコ	EN8-16MG(Nr)	特価¥11,700
●メルコ	EN8-32MG(Nr)	特価¥22,950
●メルコ	EN8-64MG(Nr)	特価¥45,200
●メルコ	VMH-16MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 9,550
●メルコ	VMH-32MG(DOS/V・EDO)	特価¥18,600
●メルコ	VMH-64MG(DOS/V・EDO)	特価¥36,500
●メルコ	VMH-E16MG(DOS/V・ECC)	特価¥10,980
●メルコ	VMH-E32MG(DOS/V・ECC)	特価¥21,380
●メルコ	VMH-E64MG(DOS/V・ECC)	特価¥41,950
●メルコ	VMC-W16MG(DOS/V・パリ無)	特価¥ 9,550
●メルコ	VMC-W32MG(DOS/V・パリ無)	特価¥18,600
●メルコ	VMB-W16MG(DOS/V・パリ有)	特価¥11,450
●メルコ	VMB-W32MG(DOS/V・パリ有)	特価¥22,330
●メルコ	VD8-16MG(新BIBLO)	特価¥11,700
●メルコ	VD8-T32MG(新BIBLO)	特価¥22,950

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000(Ultra SCSI)	特価¥51,800
●メルコ	DSC-U3000(Ultra SCSI)	特価¥56,800
●メルコ	DSC-N2000NS(98用I/F付)	特価¥48,800
●メルコ	DSC-D2000PS(PCI用I/F付)	特価¥48,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥41,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I・O	HDVS-2G/98ⅢP(I/F付)	特価¥49,500
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥48,990
●I・O	HDI-3.2G/DV(DOS/V・IDE)	特価¥46,500
●I・O	HDI-3.2G/98(内蔵・IDE)	特価¥47,500
●I・O	HDI-2.1G/98(内蔵・IDE)	特価¥36,800

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDR-VX24(CD-R)	特価¥58,000
●I・O	CDV-PX12(12倍速)	特価¥25,990
●I・O	CDV-PX12/PCSC(12倍速ノート)	特価¥31,500
●I・O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB16(16倍速ファイルベイ)	特価¥19,800
●メルコ	CDS-S16(16倍速)	特価¥25,200
●メルコ	CDS-D16C(16倍速ノート)	特価¥32,800
●メルコ	CDI-16FB(16倍速ファイルベイ)	特価¥19,300
●メルコ	CDS-2W6R(CD-R)	特価¥58,500
●メルコ	MOS-S640(MO)	特価¥73,800
●メルコ	MOS-S230(MO)	特価¥38,000
●メモレックス	Z100P(ZIP)	特価¥19,500

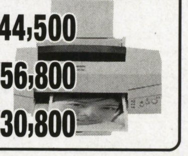
外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M7(スピーカ)	特価¥ 5,980
●ヤマハ	YST-M15(スピーカ)	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP(スピーカ)	特価¥ 9,980
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A(SCSIⅡカード)	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M(SCSIⅡカード)	特価¥13,000
●メルコ	WGP-VG2DX	特価¥16,980
●メルコ	WGP-VG4DX	特価¥20,000
●I・O	GA-PVR3D4/PCI	特価¥14,000
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥30,980
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥38,800

EPSON newカラリオ

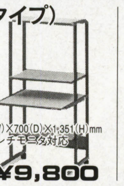


PM-700C 特価¥44,500
MJ-930C 特価¥56,800
MJ-830C 特価¥30,800

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-2000WIN(スキャナ)	特価¥28,990
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥34,980
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥49,800
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥98,000
●マイクロテック	ScanMaker E3(スキャナ)	特価¥25,800
●マイクロテック	ScanMaker E6(スキャナ)	特価¥60,800
●Canon	CanoScan300(スキャナ)	特価¥30,990
●SHARP	JX-250W2(スキャナ)	特価¥48,990
●マイクロデータ	FIC Scan300(スキャナ・キット付)	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥38,000
●ヒューコム	HUCOM-EX-W(28.8Kモデム)	特価¥ 9,980
●ヒューコム	HUCOM-EX-W(33.6K対応モデム)	特価¥11,800
●ヒューコム	HUCOM-EX336W(33.6Kモデム)	特価¥15,800
●マイクロコム	DESK Porte 336S-W(33.6Kモデム)	特価¥15,980
●TDK	DF3314EX(33.6K モデムカード)	特価¥30,500
●TDK	DFL3410(LAN & モデム)	特価¥34,800
●OLYMPUS	C-800L(デジカメ)	特価¥92,800
●RICHO	DC-2E(デジカメ)	特価¥51,500
●RICHO	DC-2L(デジカメ)	特価¥58,500
●CASIO	QV-400(デジカメ)	クレバリー特価
●CASIO	QV-300(デジカメ)	特価¥52,980
●EPSON	CP-100(デジカメ)	特価¥20,800
●EPSON	CP-200(デジカメ)	特価¥37,800
●Canon	PowerShot350(デジカメ)	特価¥48,800
●Canon	PowerShot600N(デジカメ)	特価¥79,800
●Canon	PowerShot30T(デジカメ)	特価¥35,800
●富士フィルム	DS-8(デジカメ)	特価¥39,800
●富士フィルム	DS-7(デジカメ)	特価¥29,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO(マウス付)	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード	特価¥32,500
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード(マウス付)	特価¥35,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ワコム	Art PadⅡSerial	特価¥13,980
●ワコム	Art PadⅡPro Serial	特価¥26,800

(Aタイプ)



●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

(Cタイプ)

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満 ……500円
★ 3万円以上〜10万円未満…1000円
★10万円以上〜30万円未満…1500円
★30万円以上〜40万円未満…2500円
★40万円以上〜60万円未満…3000円
★60万円以上〜90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1200円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊　池　　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

1 4 1 - □□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑤

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　令	才
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む	何人で読みますか　（　　）人		

お楽しみプレゼント ⑤応募欄

＊272ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット・アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑤ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン＿＿＿＿

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①＿＿＿＿　②＿＿＿＿　③＿＿＿＿

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

＿＿＿＿

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

＿＿＿＿

●あなたは，将来どんな職種につきたいですか？（すでに働いている人はカッコの中に現在の職種をお書きください）

(　　　　　　　　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード・アクセサリ		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
エプソン販売	表4	2
光興業	前付カラー11	3
マイクロ総合研究所	記事中41	4
サンクレスト	後付293	5
★メディア		
帝人	前付カラー5	6
ＴＤＫ	前付カラー10	7
★ソフト		
ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー148～149	8
セガ・エンタープライゼス	中付カラー150，記事中カラー222～223	9
マスターピース	中付カラー151	10
ＳＰＳ	中付カラー152	11
ビクターインタラクティブソフトウエア	中付カラー153	12
日本ファルコム	表3	13
★レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー237	14
ポニーキャニオン	記事中カラー242	15
★学校関連		
東京ゲームデザイナー学院	前付18	16
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー155	17
代々木アニメーション学院	中付カラー162	18
★パソコン・ショップ		
●北海道・東北		
オスカーラボ	記事中31	19
ワンダーボックス	記事中38	20
●関東・甲信越		
ビットマップ	前付13	21
ウェーブ・アイ	前付14～15	22
クレバリー	前付16～17	23
アイザワ時計店	記事中23	24
シグナル／パソコンフレックス／計測技研／エムビーエス／ICランドキタジマ連合	記事中27	25
遊基パソコン館	記事中38	26
ロケット	記事中50	27
コンピュータバンク	後付296～297	28
インパクト	後付298	29
ＰＣアウトレット	後付299	30
エリント	後付300	31
アクティブ	後付301	32
パシフィックネット	後付302	33
ポイント	後付303	34
アイ・ツー東京１号店	後付304	35
ソフトショップラム	後付305	36
サンマックス	後付306	37
ＯＴＴＯ	後付307	38
日本マイコン流通センター	記事中47，49，後付308～314	39
●関西		
ワークスコーポレーション	記事中29	40
ユニオンコンヒューターネットワーク	後付306	41
イオシス	後付307	42
●四国		
アイランドコンピュータワークス	記事中31	43
★中古基板販売		
トライ	記事中281	44
キョーワインターナショナル	記事中282	45

キリトリ線

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）00150-3 51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□
産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名
電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください 51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン㊿	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC,MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver.4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-254-6405	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	0992-26-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

特集

編集部とパソコン・ショップがすすめる

予算／やりたいこと別 パソコン・ベスト・セレクション

春の新生活にあわせて，パソコンを購入しようと思っている人は読者のみなさんの中にも多いのではないでしょうか？

パソコンの魅力は，なんといってもそれ1台でさまざまなコトが楽しめる点です。ゲームからプログラミング，CG，マルチメディア活用など，その用途を数えあげればきりがありません。しかし，何でもできるからといって，むやみに周辺機器やソフトを購入しては，お金もかかりますね。まずは，本当にパソコンで楽しみたいことを決めて，それに必要な機器からそろえましょう。

あなたのやりたいことはゲーム？ 通信？ マルチメディア？ それとも…？

やりたいことが限定できない人も，この記事を読めば，それが見つかるかもしれません。さあ，特集を読んでパソコン・ユーザーの仲間入りをしましょう！

特集

キミは本当にほしいパソコンがわかっているか!?

パソコンを後悔せずに買うポイント

ベーマガにはパソコン本体をはじめ，周辺機器やソフトがたくさん紹介されています。紹介記事を見るたび，その製品がほしくなる読者は多いでしょう。

しかし，パソコン関連機器はカンタンに買えるほど安くありません。衝動買いをして後悔するまえに，じっくりと購入プランを練りましょう。

使用目的に適したパソコンを選ぼう

いざパソコンを購入する段階になって，問題になるのが

パソコンを何に使うか？

という大命題です。

パソコンは高価ですから，買うにはそれなりの決心が必要です。高い買いものをする以上，機種選びで失敗したくはないですよね。それには，

～をするのにパソコンが必要だ

という具体的な目的があれば，パソコン購入の決心や，機種選定がスムーズに進むと思います。大切なのは「パソコンで何をしたいのか？」なのです。

もちろん，パソコンで楽しみたいことはいろいろあると思います。そんなときは，挑戦してみたいことに優先順位をつけておくとよいでしょう。

では，実際にパソコンを選んでみましょう。パソコンは，スタイルによって大きくつぎのようにわけることができます。

◆一体型◆

ディスプレイやスピーカなどを内蔵し，面倒な接続の手間が省けます。設置スペースを節約でき，扱いやすいのがポイントですが，拡張性はあまりありません。

◆デスク・トップ型◆

パソコン本体の上にディスプレイを置きます。拡張性もある程度あり，設置に必要なスペースも少なくてすみます。

◆タワー型◆

拡張スロットや，内蔵周辺機器接続のためのスペースを多く確保しています。設置に広い場所を必要としますが，高い拡張性は大きな魅力です。

◆ノート型◆

液晶ディスプレイを装備した，携帯可能なパソコンです。ノート型は，さらに据え置きを前提とした高機能タイプと，携帯性を重視した軽量／小型タイプに分類できます。

▲ショップでは，最新パソコンだけでなく旧機種もチェックしよう。思わぬ破格値で売られている場合もあるぞ

家族で使用するなら，電源を入れるだけで使える一体型。内蔵機器の追加，拡張ボードの増設を予定しているならタワー型というように，使う人や設置場所も考えてパソコンを選びましょう。

賢い買いもの 中古，アウトレット製品

パソコン購入にはそれなりの予算が必要ですが，できれば安く買い物を済ませたいのが本音。そんなときにチェックしておきたいのが，新品に買い換えたユーザーが，ショップに下取りに出した中古品や，新モデルの登場で旧機種となってしまったアウトレット製品です。これらの製品は割引率も高く，非常にお買い得な価格で売られています。

中古品は動作が気になりますが，それぞれショップで動作確認をしているので問題はありません。ただ，付属品や取扱説明書がない場合もあるので，購入するまえに確認をしましょう。

パソコンは新モデル発売のサイクルが早いため，アウトレット製品が多く出回っています。旧機種とはいえ，梱包が解かれていない新品なので，動作の不安もありません。最新技術が搭載されていなかったり，付属ソフトが古い場合もありますが，それらにこだわらないのであれば，少ない予算でパソコンを購入できます。

自分の目的がこれらのパソコンで十分こなせるなら，見逃す手はありません。とにかく安くパソコンを手に入れたい！という人にはオススメでしょう。

ただこれらの製品は，ショップでも保証外の対象だったり，故障した際のメーカー・サポートが有料になる場合もあります。故障したらどうすればよいか，ショップの人に相談してトラブルのないようにしておきましょう。

やりたいこと別

やりたいことで選ぼう！パソコン＆スグレモノ周辺機器

さまざまな用途に活用できるパソコンですが，本体だけではその活用範囲にも限界があります。パソコンを特定の用途に，より便利に役立てるには，周辺機器の充実は欠かせません。

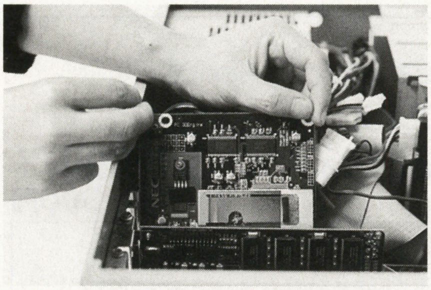
ここでは，特定の用途に欠かせない周辺機器や，その用途に合ったパソコンを紹介したいと思います。

ゲームをもっと楽しもう……パソコン・ゲーム120%堪能術

3Dゲームで新次元へ

3Dグラフィック・ボード（以下3Dボードと略）の登場により，リアルな空間表現ができるようになったおかげで，パソコン・ゲームは3Dゲームが主流になっています。また，特定の3Dボードに対応したゲームも登場しており，どの3Dボードを購入するかで，楽しめるゲームが変わってきます。ゲームを楽しみたい人にとっては思案のしどころですね。

そんな中でオススメなのが，3Dビデオチップ“Power VR”を搭載した3Dボードです。日本のゲーム・メーカーの多くが“Power VR”対応のゲームを開発しており，これからの充実が期待されます。


▲PCIスロットにPC 3DEngineを接続する。しっかりと固定しよう（写真はイメージです）

▲PC 3DEngineに付属しているゲーム『バイオハザード』。あの名作がパソコンで楽しめる！

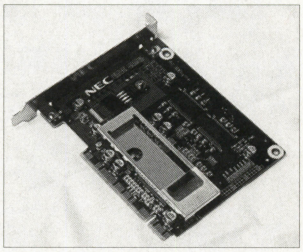
パソコンで3Dゲームを楽しむならコレ！

NEC PC 3DEngine HS-3DE

価格29,800円

■問い合わせ先
NECホームエレクトロニクス株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5232-6222
NECパソコン情報FAXサービス（FAX番号8101）
FAX03-3769-9821
■ホームページ
http://www.nehe.nec.co.jp/

話題のビデオチップ“Power VR”を搭載した3D表示専用のグラフィック・ボードです。動作確認がされたパソコンは，ホームページとFAXサービスで，見ることができます。



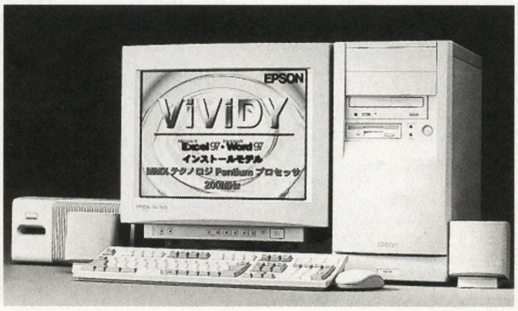
PC 3DEngine動作確認済みパソコン

エプソン ViViDY VM2000シリーズ

オープン価格

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7155
大阪☎06-397-1909
福岡☎092-452-3941
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

PC 3DEngineの動作が確認されている最新パソコンです。MMX対応Pentium-200MHz，32MBのメモリ，3GBのHDDを搭載しています。



ゲームには欠かせない入力機器

マイクロソフト Microsoft SideWinderゲームパッド

価格5,800円

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5454-2000
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

ゲームを楽しむにあたって，入力機器は重要です。どんなゲームにも対応できるジョイパッドは，パソコンのゲーム・シーンには欠かせません。

パソコンでめざす映画監督……マルチメディア・クリエイティブ

パソコンなら手軽に動画編集ができる

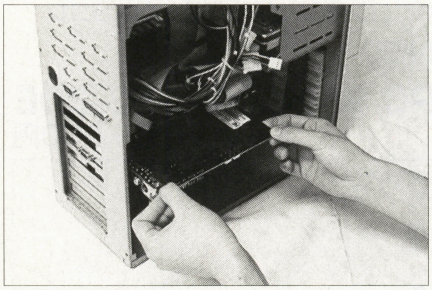
みなさんの中に，映像作品を作ってみたいと思っている人はいませんか？パソコンがあれば，その夢が実現します。

パソコンがあれば，あとはビデオカメラ，映像を取り込むためのビデオ・キャプチャ・ボード，編集ソフトを用意するだけで，自分だけのオリジナル・ムービーを作成できるのです。

なお，動画編集に大容量のHDDは欠かせません。パソコンを選ぶときは，HDD容量に余裕があるかどうか確認するようにしましょう。

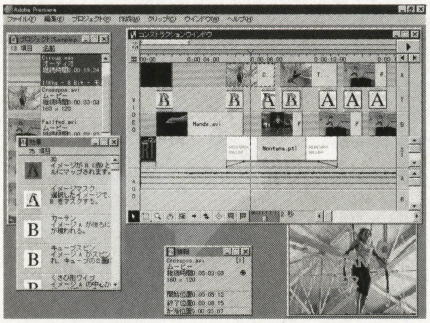
周辺機器の増設が苦手な人には，あらかじめビデオ・キャプチャ・ボードが装備されたパソコンがオススメです。面倒な増設作業なしに，すぐに編集にとりかかれます。

とにかく動画編集に挑戦してみたい人にはピッタリですね。

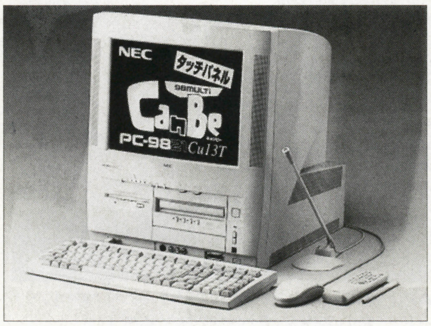


▲ビデオ・キャプチャ・ボードは，PCIスロットを利用してパソコンに接続する

▲台本ができたら，みんなで配役を決めて撮影しよう。お父さんに撮ってもらってもいいね



▲動画を編集するのはとっても楽しい。撮影した映像を利用して，自分だけの作品を作りあげよう



▲ビデオ・キャプチャ機能を内蔵した一体型パソコン『PC-9821Cu13T／B』すぐに編集がはじめられるぞ

本格的にビデオ編集を楽しむのに最適

アプティバ
日本アイ・ビー・エム Aptiva T85

オープン価格

■問い合わせ先
日本アイ・ビー・エム株式会社
タイヤルIBM
0120-04-1992
■ホームページ
http://www.ibm.co.jp/

MMX対応Pentium-166MHzを搭載したAptivaの最新モデル。拡張性の高いタワー型と3.2GBの大容量HDDは，動画編集パソコンとして最適です。

音声取り込みも備えたビデオ・キャプチャ・ボード

松下インターテクノ
ミロビデオ
miroVIDEO DC30

オープン価格

■問い合わせ先
松下インターテクノ株式会社
マルチメディアホットライン
☎03-3779-8682
■ホームページ
http://www.mitc.co.jp/index.html

映像だけでなく，音声の取り込み機能も備えたビデオ・キャプチャ・ボードです。ビデオ出力機能を利用すれば，パソコンで編集した作品をビデオテープに録画することも可能です。

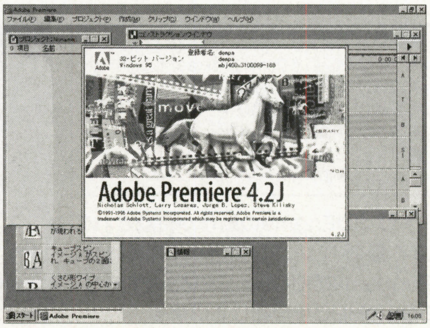
ビデオ編集ソフトの定番

アドビ
アドビプレミア
Adobe premiere4.2J

価格120,000円

■主な販売元と問い合わせ先
株式会社システムソフト ☎092-752-5264
株式会社メディアヴィジョン ☎03-3222-6841
株式会社 大塚商会 ☎03-5280-5615
■ホームページ
開発元 アドビシステムズ社
http://www.adobe.co.jp/

動画編集ソフトでは高い評価を受けている製品で，システムソフトや大塚商会をはじめ多くのメーカーから販売されています。これさえあれば，動画編集に必要な作業はすべてできるでしょう。



大容量記録メディアで何でも記録？……データ保存大作戦

万一に備えてデータを保存

パソコンを楽しんでいて気になるのが，HDDに保存されているデータです。HDDは基本的に消耗品なので，いつかは壊れてしまいます。そんなときに備えて，保存されているデータを別媒体（以降メディアと表記）に移動させておけば，万一HDDが壊れたときでも安心ですね。

また，HDDの使用状況を確認するためにもデータの保存／整理は大切です。

そんなときに役立つのが，フロッピーディスクの数百倍の記憶容量を持つ，大容量記録メディアたちです。

これらの記録メディアは，単にデータの保存だけでなく，フロッピーディスクでは収まらないような，画像や表計算データ，パソコンで編集した動画などの記録にも活用できます。

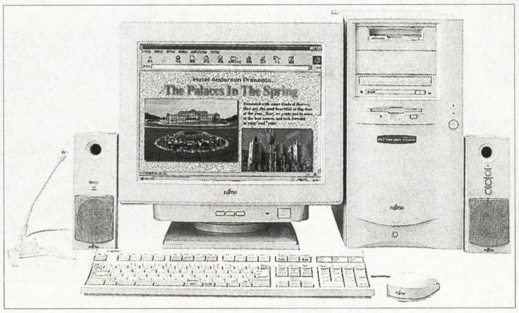
MOを搭載した大容量対応モデル

富士通 FMV-DESKPOWER TⅡ20M

（デスクパワー）

価格558,000円

■問い合わせ先
富士通株式会社
FMインフォメーションサービス
0120-89-4321
■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/



540MBまでのMOに対応したMOドライブを，はじめから搭載したパソコンです。HDDのデータ保存や，大容量ファイルの受け渡しなどにMOを活用しましょう。

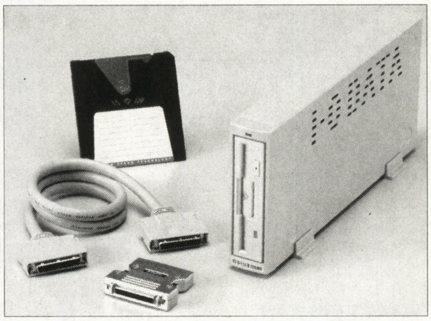
これまでのフロッピーディスクも使用できる

アイ・オー・データ機器 FDS-120

価格38,000円

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
金沢☎0762-60-1024
東京☎03-5256-1024
大阪☎06-368-1010
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/

新しく開発された，120MBの記録容量を持つ3.5インチ・フロッピーディスクを使用するためのFDDです。専用ディスクの他，これまでのフロッピーディスクも使用できます。



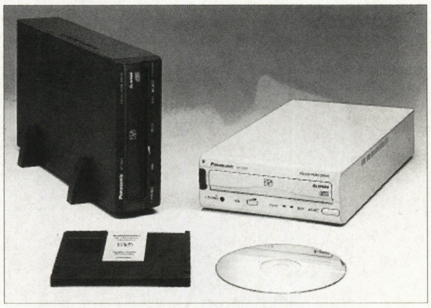
CD-ROMドライブとしても使える
1台二役の周辺機器

松下電器 LF-1001シリーズ

価格79,800円～

■問い合わせ先
P3カスタマーサポートセンター
☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html

650MBの記録容量を持つ光磁気ディスク“PD”とCD-ROMの両方を利用できる光ディスク・ドライブです。大容量を誇るPDは，HDDのデータ保存に最適ですね。



●*おすすめアクセサリ* **CDラック**

エレコム CDR-017

価格1,200円

■問い合わせ先
エレコム株式会社
☎03-3981-4491
■ホームページ
http://www.elecom.co.jp/

CDケースを30枚収納できる，カラフルな色使いのラックです。縦置き，横置きどちらでも利用できるうえ，設置場所に応じて形を変えることもできます。

パソコンのことなら
オスカー滝川店
パソコンスクール PCドック完備で安心！
オスカーパソコンスクール4月2日(水)開校！

コントで覚える英単語
爆笑！英単ティメント
全5巻好評発売中!!
合計なんと850単語収録!!
笑って覚える英単語ソフト

OA機器販売・ソフト開発
OSCAR.L
株式会社オスカー

深川店　深川市4条3番4号
TEL（0164）22－7705
滝川店　滝川市東町8丁目312－1
TEL（0125）24－7504
オスカーのソフトウェアに関するお問い合わせ
オスカーソフト カスタマーサービス
TEL（0164）26－2278

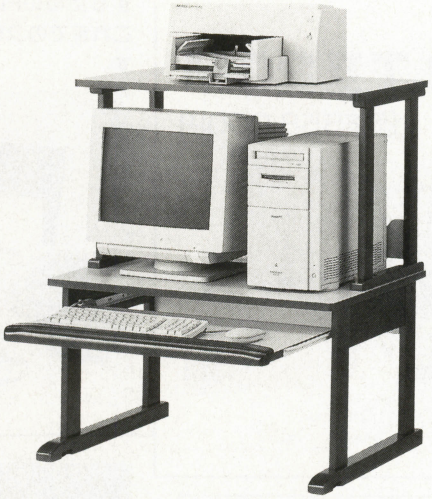
パソコンを楽しく，快適に使う

特選アクセサリ・カタログ

パソコンをより快適に使うにあたって，
周辺機器はもちろん，
アクセサリや作業の息抜きのための遊び心はとても大切です。
ここで紹介しているグッズを利用して，
パソコンを楽しく使いましょう。

パソコン専用のデスクを用意しよう

パソコン・デスク

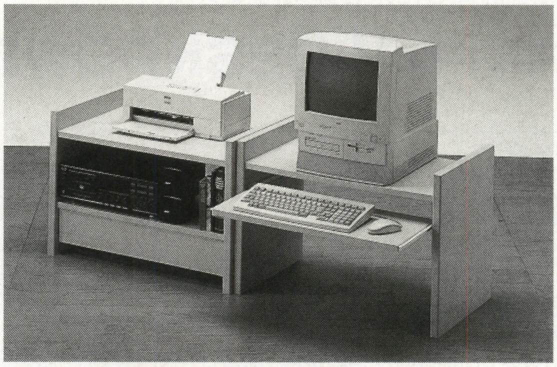


SK-1060

価格36,000円

座椅子タイプのパソコン・デスクです。天板はプリンタなどの周辺機器設置，ソフトの整理に利用できます。キーボード・テーブルは，デスク下へ収納できるスライド機構を備えています。

ハヤミ工産株式会社
☎0749-82-4334（代表）

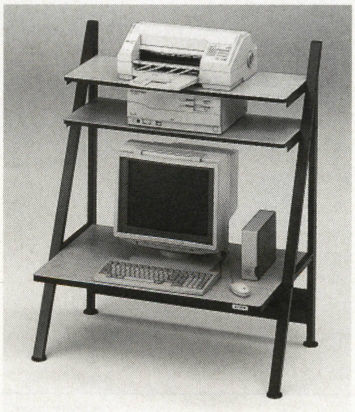


DTH-419M

価格20,800円

パソコン設置部分と，周辺機器などを置くラック部分がわかれています。レイアウト変更が容易なので，インテリアにこだわる人にオススメです。

サンワサプライ株式会社
☎086-223-3311
http://www.sanwa.co.jp/sanwa/

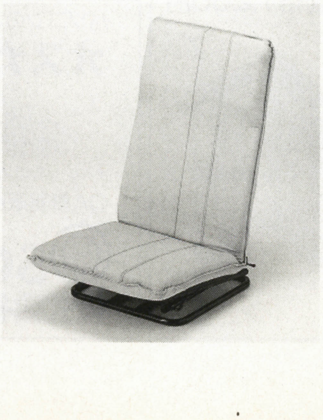


RQT-12

価格23,800円

階段のようなスタイルが印象的なパソコン・デスクです。真ん中の設置テーブルは上下に移動できるので，パソコンの大きさや設置する周辺機器に合わせて調整しましょう。

ロアス株式会社
☎0723-61-1830
http://www.loas.com

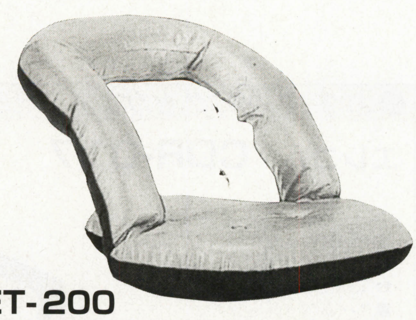


RZC-114

価格17,000円

パソコン・デスクで作業をする際は，体をあずける椅子も重要。長時間座っていても疲れない，体型にあった椅子を選びましょう。

ロアス株式会社
☎0723-61-1830
http://www.loas.com



SET-200

価格20,800円

背もたれを4段階に設定できるリクライニング・シートになっています。パソコンの作業時だけでなく，TVを見るときにも使えそうですね。

シグマA・P・Oシステム販売株式会社
☎03-3864-4600

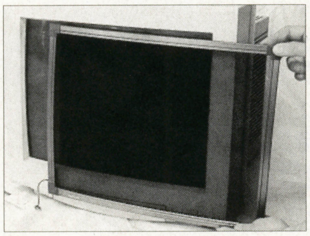
これだけはそろえたい

パソコン・アクセサリ

ディスプレイ・フィルタ

価格5,000円～

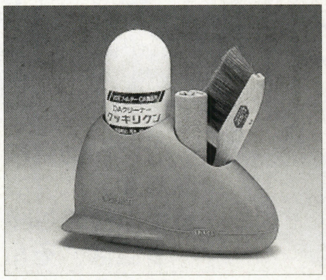
ディスプレイのチラツキや，目によくない紫外線をカットしてくれるディスプレイ・フィルタです。目の疲れを大幅に軽減してくれますが，くれぐれもパソコンのやりすぎには注意しましょうね。
（写真は高機能タイプのCXGV NEW，価格43,000円）



光興業株式会社
☎06-768-4747

OAクリーニングセット

価格5,600円



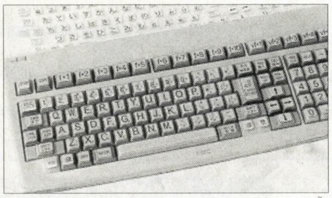
静電気除去効果のあるブラシ，汚れを拭き取るクリーナとナプキンがセットになっています。パソコンを気持ちよく使うためにも，掃除はこまめに行ないましょう。

光興業株式会社
☎06-768-4747

キーボード・カバー

価格2,800円

ロアスのキーボード・カバーには，キー部分の表面に大きく文字が表記されており，すぐにキーを見分けることができます。パソコン初心者にとっては，キーボードを汚れから守ってくれるうえ，キー配列も覚えられて一石二鳥ですね。



ロアス株式会社
☎0723-61-1830

マウスパッド

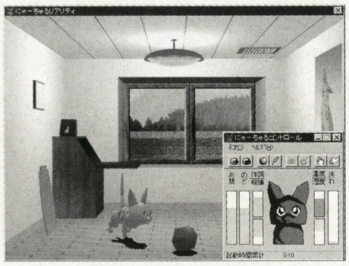
価格1,800円～

快適な入力のためには，マウスパッドも必需品です。マウスのボール部分を汚れから守り，快適なマウス操作を保証してくれます。中には，スクリーン・セーバーとセットになっている製品もあるようです。

エレコム株式会社
☎03-3981-4491
http://www.elecom.co.jp/

かわいいペットでほっと一息

バーチャル・ペット・ソフト



にゃーちゃるリアリティ

価格5,800円

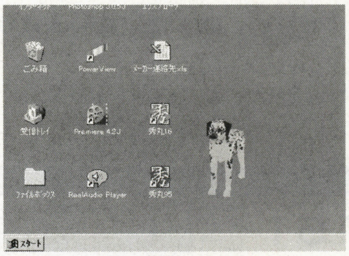
パソコンの中で猫が飼えてしまうソフトです。しつけをしっかりしないと飼っている部屋が散らかってしまうので，こまめに世話をしてあげましょう。

株式会社カーメイト
☎03-3320-9711
http://www.carmate.co.jp/

デスクトップ パートナー　Dear Dog

価格5,800円

こちらは犬を育てるソフトです。ポリゴンで描かれた10種類の犬が，ゲーム画面やデスクトップ上を動く姿がかわいいですね。なんと，他の犬とお見合いをさせて赤ちゃんを作ることもできます。



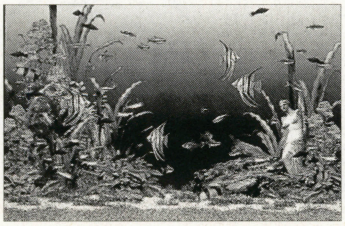
株式会社メディアカイト
☎03-5449-2581

AQUAZONE（アクアゾーン）

Deluxe版：価格18,800円
Compact版：価格6,800円

パソコン上で架空の生き物を飼育する，バーチャル・ペットの先がけともなったソフトです。熱帯魚を飼うソフトなのですが，実際と同じくらいの細かい世話を必要とするため，本当に熱帯魚を飼っている気分にしてくれます。

17種類の熱帯魚がオプション・ディスク（価格各3,600円）で用意されているので，種類を追加して自分だけの水族館作りに挑戦しましょう。



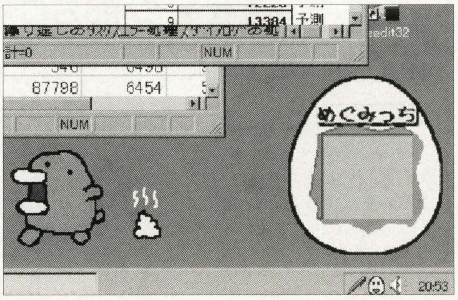
オープンブック9003株式会社
☎03-5413-1890
http://www.openbook9003.co.jp/

あのたまごっちがパソコンに登場！

たまごっちCD-ROM（仮）

予価2,800円

昨年の発売以来，大ブームを巻き起こしている携帯型のペット育成ゲーム『たまごっち』が，この春パソコン・ソフトとして登場します。発売される『たまごっちCD-ROM（仮）』は，基本となるシステムを継承しながら，パソコン・ソフトならではの改良も加えられる予定です。発売が待ち遠しいですね。



株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント
☎03-3864-5588
http://www.bdec.co.jp/

予算別 パソコン・ショップがベーマガ読者だけに提供！おすすめパソコン・セット

ふだん何気なく利用しているパソコン・ショップも，大切な情報発信源です。パソコンに実際に触って性能をチェックできる他，店員さんから生の情報も聞きだせます。

今回は，そんな心強いパソコン・ショップが特集をバックアップ。ベーマガのためにオリジナル・セット・モデルを用意してくれました。

パソコン購入予定者はかならずチェックしましょう！

※注　価格はすべて3月23日現在のものです。

●対応表の見かた

パソコン			周辺機器	
①CPU	③HDD容量	⑥主な付属ビジネス・ソフト	●製品種類	★特徴的機能
②搭載メモリ	④搭載光ディスク	⑦ディスプレイ	▲基本性能	価格
	⑤搭載FAXモデム転送速度	⑧標準価格		

40万円コース ユニオンコンピューターネットワーク

初心者におすすめ何でもできるセット

〒556　大阪府大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554　FAX06-647-5168

コメント

年中バーゲン中だからとにかく安い！その差を他店と比べてみてください。まずはお電話で問い合わせを！

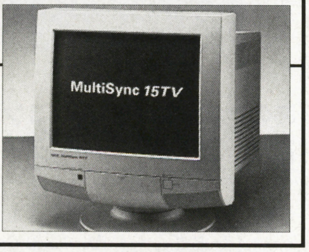
おすすめしているセットは，パソコンをはじめるにあたってまず必要な製品を集めたものです。

パソコンをいろいろな分野に，長く使いたい人はぜひご購入ください。

パソコン（新品）
NEC　PC-9821V200/SZmodelCorD

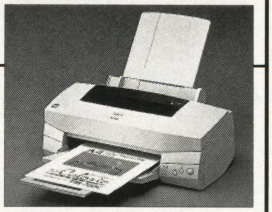
①MMX対応Pentium-200MHz
②32MB
③約3GB
④16倍速CD-ROMドライブ
⑤データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
⑥modelC：一太郎7，ロータス1-2-3
modelD：MicrosoftWord，Excel
⑦オプション
⑧358,000円

ディスプレイ（アウトレット）
NEC　PC-TM151



●15インチマルチシンクディスプレイ
▲640×480～1,024×768ドットまでフルスクリーン表示可能
★TVチューナ機能内蔵／ビデオ入力端子搭載
価格 79,800円

プリンタ（新品）
エプソン　PM-700C



●フォト・マッハジェット・プリンタ
▲A4サイズ用紙印刷可能
★6色のインク使用できめ細かいカラー印刷が可能
価格 59,800円

MIDI音源（新品）
ローランド　ミュージ郎SC-88Pro

●音源，CMM関連ソフト同梱パッケージ
▲最大同時発色音数64音／内蔵音色数1,117音
★最大発色音数64音
価格 99,800円

従来価格だと……

パソコン	358,000円
ディスプレイ	79,800円
MIDI音源	99,800円
プリンタ	59,800円
合計	597,400円
セット特価	386,000円

20万円コース　コンピュータバンク　はじめてのパソコン・セット

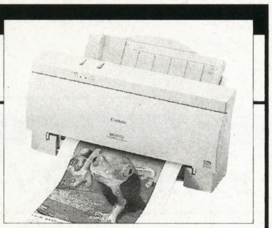
〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル　☎03-3797-1221　FAX03-3797-1220

コメント　はじめてWindwos95に触れる人や，インターネットをやってみたい人におすすめです。紹介しているパソコンは，インテリアとしても通用すると思います。

パソコン+プリンタ	セット特価220,000円

プリンタ（アウトレット）

キヤノン　BJC-210J



●カラー・バブルジェット・プリンタ
▲A4サイズ用紙印刷可能
★インク交換でモノクロ／カラー印刷
価格29,800円

パソコン（アウトレット）

コンパック　PRESARIO 4130

①Pentium-166MHz
②16MB
③2.5GB
④8倍速CD-ROMドライブ
⑤データ部：33,600bps／FAX部14,400bps
⑥MicorosoftWord，Excel
⑦15インチ・ディスプレイ付属
⑧オープン価格

15万円コース　日本マイコン流通センター　パソコン初心者おすすめセット

〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2DAIGAIビル7F　☎03-3463-4455　FAX03-3463-4454

コメント　家族で使いたい，あるいは，はじめてパソコンに触れる人には，面倒な接続の手間がない一体型がピッタリです。インターネット100分無料体験サービスが用意されているので，インターネット未体験のかたにもおすすめできます。

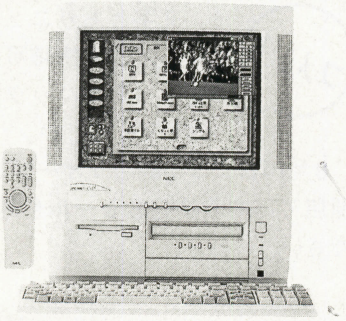
従来価格だと……

パソコン	333,000円
合計	333,000円
セット特価	166,000円

パソコン（中古）

NEC　PC-9821Cu13／E modelA

①Pentium-133MHz
②32MB
③約1.2GB
④4連装4倍速CD-ROMドライブ
⑤データ部：33,600bps／FAX部14,400bps
⑥一太郎7
⑦15インチ・ディスプレイ内蔵
⑧333,000円



栃木・茨城／探せばあるある
技術力、信頼度抜群、地域密着のパソコン専門店
インターネットプロバイダー

◇パソコンの駆け込み寺サービス◇
マイコンショップ　株式会社 シグナル
栃木県宇都宮市雀の宮4－5－12　TEL. 028－655－2983
他店購入品でもテクニカルサービス行います。見積無料

◇秋葉原より安い！ 組立式パソコンからパーツ類通販まで◇
DOS／Vパソコン専門店　パソコンフレックス
栃木県宇都宮市御幸ヵ原町68－32　TEL. 028－683－1551
格安メモリ情報はhttp://www.pcflex.com/まで

◇技術集団、ネットワーク機器開発からパソコン販売まで◇
BASICHOUSE 株式会社 計測技研
栃木県宇都宮市竹林町503－1　TEL. 028－622－9811
オリジナルソフト、海外ソフトはhttp://www.basichouse.com

◇栃木県最大数のAPを持つプロバイダー◇
ヨモギ・ワールド・インターネット　株式会社 エムビーエス
栃木県足利市五十部町287－1　TEL. 0284－22－0866
基本料金￥1800から、http://www.yomogi.or.jp

◇比べて下さい、サポートの充実さ。パソコン専門店です◇
サポートセンター　ICランドキタジマ
茨城県下館市女方5　TEL. 0296－28－0050
インターネット体験常時OK

●対応表の見かた

パソコン			周辺機器	
①CPU	③HDD容量	⑥主な付属ビジネス・ソフト	●製品種類	★特徴的機能
②搭載メモリ	④搭載光ディスク	⑦ディスプレイ	▲基本性能	価格
	⑤搭載FAXモデム転送速度	⑧標準価格		

25万円コース

ビットマップ

ビギナー&買い換えユーザー最適セット

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40ライフルマンション1F ☎0492-89-2369 FAX0492-83-0863

コメント

タワー型のAptivaは，拡張性も備えているので長い間使用できると思います。

パソコンにはじめて触れる人はもちろん，パソコンを買い換える人にもおすすめできます。

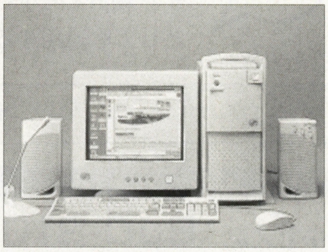
パソコン+プリンタ+デジカメ　**セット特価248,000円**

※プリンタ・ケーブル，デジカメ接続キット付属

パソコン（アウトレット）

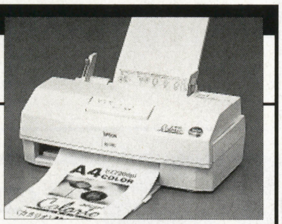
日本IBM **Aptiva 770**（アプティバ）

①Pentium-133MHz
②16MB
③1.6GB
④4倍速CD-ROMドライブ
⑤データ部：28,800bps／FAX部：14,400bps
⑥MicorosoftWorks
⑦15インチ・ディスレイ付属
⑧オープン価格



プリンタ（アウトレット）

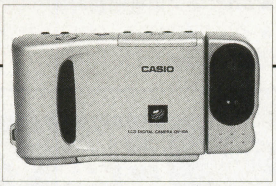
エプソン **MJ-510C**



●マッハジェット・カラー・プリンタ
▲A4サイズ用紙印刷可能
★インク交換でモノクロ印刷もくっきり
価格39,800円

デジカメ（新品）

カシオ計算機 **QV-10A**



●液晶モニタ搭載デジタル・カメラ
▲96枚画像記録可能
★レンズ部分回転で自由なアングル
価格49,800円

40万円コース

ウェーブ・アイ

ニュービジネスマンセット

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1(湘南台店) **通信販売直通** ☎0466-44-0488 FAX0466-44-0099

コメント

文字どおりニュー・ビジネスマンにおすすめです。携帯可能なノート型パソコンにキャリア・バック，小型プリンタで完全装備してください。

3月14日には川越店がオープン。4月11日からは，秋葉原店で店内改装記念セールを実施します。ぜひご来店ください。

ノート型パソコン（新品）

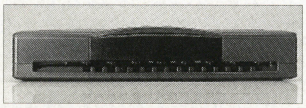
富士通 FMV-BIBLO（ビブロ）シリーズ **FMV-5133NP5／W**

①Pentium-133MHz
②32MB
③1.3GB
④8倍速CD-ROMドライブ（拡張ステーション内蔵）
⑤データ部：28,800bps／FAX部：14,400bps
⑥ワープロソフト：一太郎7，MicrosoftWord，OASYS／表計算ソフト：ロータス1-2-3，Microsoft Excelから選択
⑦12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイ
⑧488,000円

プリンタ（新品）

キヤノン **BJC-35VⅡ**

●カラー・バブルジェット・プリンタ
▲A4サイズ用紙印刷可能
★コンパクト・サイズで持ち運び可能
価格54,800円



キャリア・バック（新品）

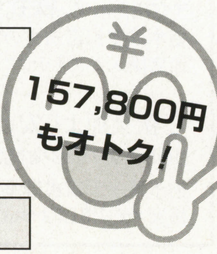
ロアス **CB-402BR**

●本革製キャリア・バック
▲ノート型パソコン収納可能
★書類の他，アダプタ，携帯電話用の収納スペースもあり
価格30,000円

従来価格だと……

パソコン	488,000円
プリンタ	54,800円
キャリア・バック	30,000円
合計	572,800円

セット特価	415,000円



4.5万円コース イオシス

〒550 大阪府大阪市西区売堀6-7-43-707
☎06-443-9227 FAX06-444-8287

フローラで決めましょうセット

パソコン+ディスプレイ	セット特価45,800円

※アダプテック製SCSIインターフェース（中古）付属

コメント
これまでの98ユーザーが，DOS／Vパソコンに移行する際の入門機として。基本ソフトはMS-DOSですが，Windows3.1なら動作しないこともありません。
その他，X1，X68000，PC-88シリーズなど往年の名機もとりそろえています。

パソコン（中古）

日立 FLORA（フローラ） 3010DT60S3

①i486SX-25MHz ③120MB
②8MB 本体のみ

ディスプレイ（中古）

コンパック製（パソコン付属品）

●15インチ・マルチ・スキャン・ディスプレイ
▲640×480～1,024×768ドットまで表示可能

10万円コース PC NET（ピーシー・ネット）

〒144 東京都大田区西蒲田7-29-3
☎03-3733-1441 FAX03-3733-1440

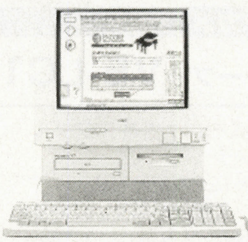
すぐ使えるオールインワン・セット

コメント
パソコン入門機として，またマルチメディア方面でパソコンを使ってみたい人におすすめです。その他中古パソコンが多数あります。ぜひ一度お立ち寄りください。

パソコン（アウトレット）

NEC PC-9821V7/C4Kmodel B

①Pentium-75MHz
②8MB
③約850MB
④4倍速CD-ROMドライブ
⑤オプション
⑥MicrosoftWord，Excel
⑦14インチ・ディスプレイ内蔵
⑧218,000円



従来価格だと……

パソコン	218,000円
合計	218,000円
セット特価	99,800円

30万円コース Island（アイランド） Computer（コンピュータ） Works（ワークス）

〒761 香川県高松市伏石町987-8
☎0878-40-0260 FAX0878-40-0250

コメント
初心者から中級者を対象とした，当店オリジナルのDOS／Vパソコンです。

パソコン（ショップ・オリジナル）

ICW Standard（スタンダード） system（システム）

①MMX対応Pentium-166MHz ⑤データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
②32MB ⑥オプション
③約1.2GB ⑦15インチ・ディスプレイ
④8倍速CD-ROMドライブ ⑧272,900円

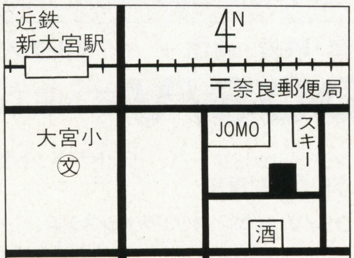
セット特価	272,900円

春の中古パソコン大放出市！

パソコン・プリンター・モデム・FAXなどなど **絶賛開催中**

旧製品型おち	FMV DESKpower SP+プリンタ	¥220,000
中古	FMV 466 W95改+プリンタ	¥150,000

※詳細はお問い合せ下さい。



中古価格表は，FAX情報BOXまで 0742-35-7999

WORKS Corporation Limited ワークスコーポレーション㈲ リサイクルOAセンター
奈良市大宮町3-4-4
TEL0742-35-5399

●対応表の見かた

パソコン			周辺機器	
①CPU	③HDD容量	⑥主な付属ビジネス・ソフト	●製品種類	★特徴的機能
②搭載メモリ	④搭載光ディスク	⑦ディスプレイ	▲基本性能	価格
	⑤搭載FAXモデム転送速度	⑧標準価格		

50万円コース

アイザワ時計店

データベース入門セット

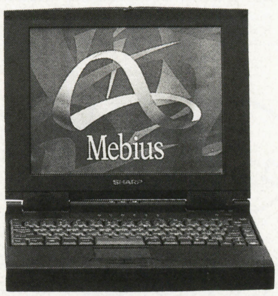
〒231　神奈川県横浜市中区大平町1番地　☎045-641-4337　FAX045-641-2009

コメント

データベース作成に必要な機器をセットにしました。ノート・パソコンや携帯情報端末がセットになっているので，ビジネスマンにもおすすめできます。パソコン購入やシステム構築に関する問い合わせにも応じるので，気軽にご連絡ください。

パソコン（新品）

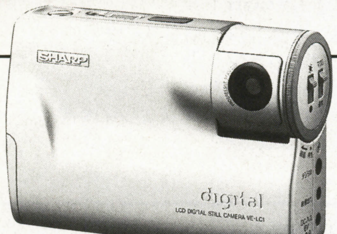
シャープ　MN-5200



①Pentium-100MHz
②32MB
③1.6GB
④10倍速CD-ROMドライブ
⑤データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
⑥MicrosoftWord，Excel
⑦11.3インチTFTカラー液晶ディスプレイ
⑧450,000円

デジカメ（新品）

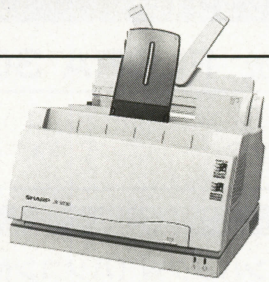
シャープ　VE-LC1



●液晶モニタ搭載デジタル・カメラ
▲最大120枚記録可能
★レンズ部分が回転，見やすい2.5インチ液晶モニタ搭載
価格69,800円

プリンタ（新品）

シャープ　JX-9230



●レーザー・プリンタ
▲A4サイズ用紙印刷可能
★A4用紙の大きさに設置ができる
価格60,000円

電子手帳（新品）

シャープ　アクセスザウルスPI-6500

●携帯情報端末
▲スケジュール，データベース管理が可能
★パソコンとの連動／通信機能を強化
価格55,000円

従来価格だと……

パソコン	450,000円
デジカメ	69,800円
プリンタ	60,000円
電子手帳	55,000円
合計	634,800円
セット特価	**530,000円**

※プリンタ・ケーブル，デジカメ接続キット付属

香川県にあるDOS／Vショップ

音・映像・通信———マルチメディアPCはI.C.W
＝初心者歓迎＝

DOS/V & NETWORK SHOP

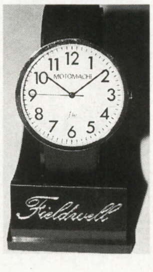
インターネットサーバ、イントラネットサーバ、LANなど各種ネットワーク構築

DOS/Vパソコン オリジナルシステム、パーツ販売
オリジナルパソコンを組みたてませんか？ 御気軽にどうぞ。

アイランド・コンピュータ・ワークス

香川県高松市伏石町987－8　TEL 0878-40-0260　FAX 0878-40-0250
Home Page http://www.netwave.or.jp/~icw/

シンプルなデザイン、
直径39㎜の超大型腕時計



横浜でしか売っていないファッションウオッチFieldwellの人気モデルの中から、横浜（元町）のおみやげ用に企画された限定販売モデル「MOTOMACHI」を、ベーマガ読者だけに通信販売いたします。

送料・消費税込みの通販特別価格 6,300円（限定30個）
国産クォーツムーブメント使用。
平均月差±20秒以内・電池寿命2年。

当店オリジナル
「眼鏡店用顧客管理ソフト」
近日発売予定

㈲アイザワ時計店
〒231 横浜市中区大平町1番地
Tel 045-641-4337
Fax 045-641-2009

自宅でショップ情報をチェック！ ホームページを利用しよう

インターネットで購入するパソコン

最近，ホームページを開設して価格情報を公開しているショップが増えてきています。パソコンや周辺機器の実売価格は，変動がはげしいのでチェックは重要です。ホームページでこまめに確認すれば，お目当ての機器が意外な安値で買えるかもしれません。ほしい製品を安いときに，しかも確実にGETするには，ホームページを利用した通信販売がオススメです。

ホームページから ほしいパソコンを注文！

ほしい製品をみつけたら，機を逃さず購入しましょう。ショップがホームページからの注文も受け付けていれば，ホームページで製品をチェックして，そのまま購入を申し込めます。

今回は，ベーマガの広告でおなじみのパソコン・ショップ「ウェーブ・アイ」さんのホームページを利用して，インターネットからのオンライン・ショッピングに挑戦してみましょう。

入力は正確に！ 入力ミスに気をつけよう！

未成年の人が製品の申し込みをするときは，かならず家族の人の了承を得てからにしましょう。とくに高額な買い物をする場合は，家族の人が立ち会っているときに申し込むようにしてください。

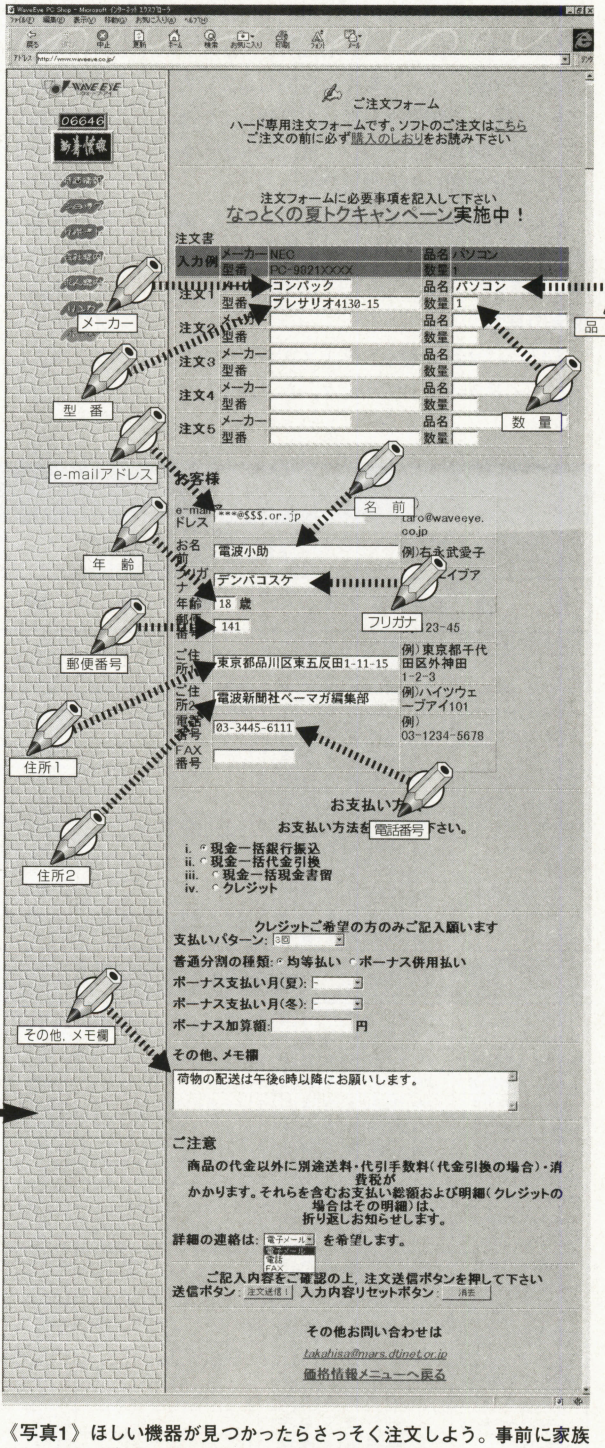
ウェーブ・アイのホームページには，製品の価格情報，ショップ情報の他，オンライン・ショッピングができるページも用意されています。

例にならって，まちがいのないようほしい製品の型番やメーカー名，購入者の個人情報，支払方法を入力します（写真1）。

まちがった製品を注文したり，送り先の住所をまちがえないよう，すべての項目を入力したら，見直して入力ミスがないか確認しましょう。これで送信ボタンを押せば，実際に注文が成立します。

注文すると，送料，消費税などを含めた明細表が，電話や電子メールで連絡されるので，支払う総金額を確認します。あとは，あらかじめ指定した支払い方法で，代金をショップに納めればOKです。

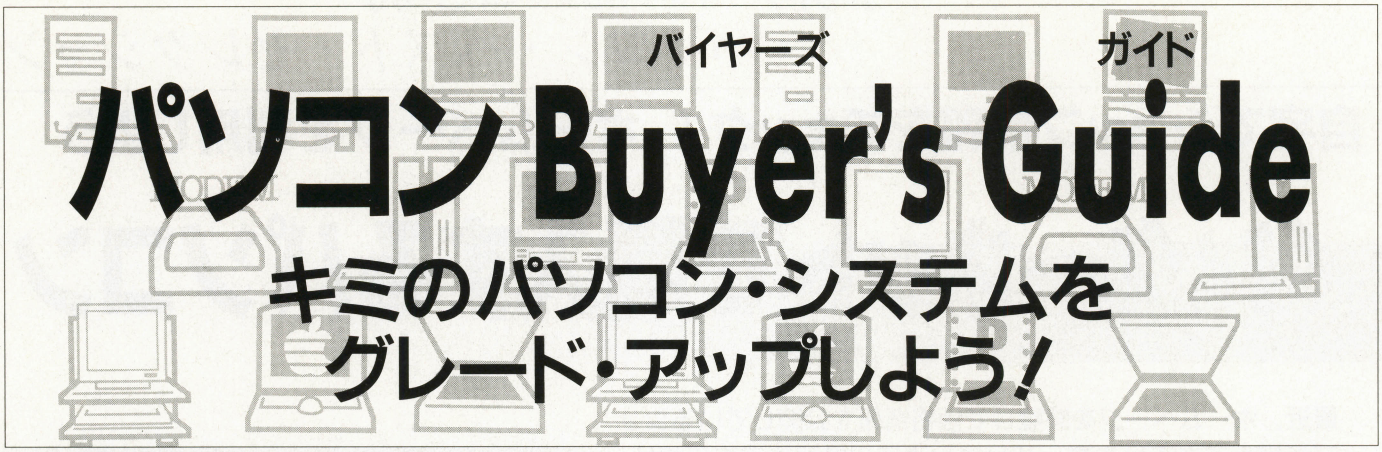
は記入する項目を表しています。



《写真1》ほしい機器が見つかったらさっそく注文しよう。事前に家族の人の了承をかならずとること。入力ミスに気をつけて！

ホームページで情報が見れる主なパソコン・ショップ

ショップ名	ホームページURL	電話問い合わせ先
ウェーブ・アイ	http://www.waveeye.co.jp/	0466-44-0488
プロトワン	http://www.nst.co.jp/~prot1	06-644-5954
OTTO	http://www.bell24.or.jp/www/ottonet/	03-5256-3801
パシフィック ネット	http://www.prins.co.jp/price/home.htm	03-3733-1441
コンピュータバンク	http://www.computerbk.com/	03-3797-1221
クレバリー	http://www.eden.co.jp/clevery	03-5296-1773



パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ThinkPad 760EL(9547-J48)	198,000円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 770	188,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
ThinkPad 530CS	158,000円	有	無	有	有	3	*Win95モデル，バックアップFD付	中京マイコン
Aptiva784.モニター無モデル	98,000円	有	有	有	有	3	RAM 16MB, HDD 1.6GB	遊基パソコン館
ThinkPad 330Cs(5523-JBW)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 530	79,800円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC110(2431-YDW)	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/55note N27SX	47,800円	無	有	無	有	3		OTTO
2405NVC	45,800円	有	無	無	有	3	ISA×2, ISA/VL×1	イオシス
PS/V 2410	30,800円	有	有	無	有	3	12/170	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/55 N23X	29,800円	有	有	無	有	3	2/80	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/55note N23SX	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS-5523-V08	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 4MB, HDD 80MB	フレックス四日市
5530-U01	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

Apple

Macintosh LC シリーズ	28,000円～	有	無	有	有	3		パシフィックネット
Macintosh IICi シリーズ	25,000円～	有	無	有	有	3		パシフィックネット
PowerBook 1400Cs/117	249,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 5300C/100	239,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerMacintosh8500/132	228,000円	有	有	有	有	3	キーボード付	遊基パソコン館
PowerMacintosh9500/132	219,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 550C	199,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo2300c/100	198,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerMacintosh8500/120	194,100円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 5300Cs/100(M3824J/B)	168,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook 540C	159,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 520c	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerMacintosh7200/90	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook 190Cs/66	118,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook 180C	99,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo250	90,000円	有	無	有	有	3	SCSIドッグ付	アイザワ時計店
PowerBook 190/66(M3531J/B)	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook Duo270C	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerMacintosh6100/66	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Quadra950	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Quadra900	89,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 165C	80,000円	有	無	有	有	3	テンキー付	アイザワ時計店
PowerBook 165C	80,000円	有	無	有	有	3	テンキー付	アイザワ時計店
Performa 5220	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Quadra840AV	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerMacintosh6200/75	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa 275	79,800円	有	無	有	無	3	8MB, HDD 160MB, 10"モニター	ワンダーボックス
PowerMacintosh8100/80AV	79,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC630	69,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
Centris650	69,800円	無	無	無	無	3	RAM 24MB, HDD 230MB	遊基パソコン館
Performa 588	67,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Centris660AV	64,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo230	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Macintosh LC575	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Quadra650	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 150	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Centris650	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 170(4/40)	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook 180	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC630	44,800円	無	有	無	有	3		OTTO
SE/30	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC520	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC475	37,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook 140	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LCIII	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh IIfx	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh IICi	22,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LCII	19,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Classic II	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh Plus	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
SE	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB, HDD 40MB	遊基パソコン館
Classic	17,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh IIcx	12,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Performa 5270	11,800円					3	603e100, 16+16MB, 1.2GB HDD, TVチューナー付	ワンダーボックス
Macintosh LC	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh IIsi	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO

NEC

PC-9821C200/VS2	460,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr166/X30F	455,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7 EorF	408,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7 CorD	373,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	368,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14 CorD	358,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Rv20/N20	343,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/KS1	321,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na15/X14	313,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7 E3orF3	308,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7 C3orD3	302,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	288,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/A AorB	287,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	272,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7 CorD	272,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc16/M7 AorB	268,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W3	264,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7 C3orD3	260,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	259,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Nr15/S10	248,000円	有	有	有	有	3	Pentium150MHz/8倍速CD-ROM	遊基パソコン館
PC-9821CT16/TA	248,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Ls12/D10 CorD	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7 C3orD3	243,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S7 CorD	240,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/FA	236,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu13/TB	234,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	229,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Nr13/D10 AorB	226,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZ CorD	224,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5C2	218,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V20/S5 C3orD3	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5 CorD	207,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S10F	198,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/S8	198,000円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cu16/HB	196,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	189,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V16/S5C2	188,000円	有	有	有	有	1		ウェーブ・アイ
PC-9821Cu13/E AorB	186,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	185,000円	有	有	有	有	1		ウェーブ・アイ
PC-9821Nr12/D10	185,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/S8C	179,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cx13/S7MA	178,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5C2	178,000円	有	有	有	有	2	RAM 16MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/M7 C2orD2	175,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx3/S5TB	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cx3/S7MB	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Le10/8A	169,800円	有	有	有	有	1		ウェーブ・アイ
PC-9821Cx13/S5TB	168,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5C2	168,000円	有	有	有	有	2		ビットマップ
PC-9821Xc13/M7 AorB	168,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7RD	168,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V13/S5 C3orD3	166,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/K8Z-SP	165,000円	有	有	有	有	1	モニタ, ゲームセット	ビットマップ
PC-9821Xv13/W16	159,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V16/S5C2	158,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cu10/DB	158,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NB7/D5(98ノート)	158,000円	有	有	有	有	2		パシフィックネット
PC-9821V13/S5RA	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Cx2/S17T	158,000円	有	無	有	有	3	メモリ8MB増設	中京マイコン
PC-9821V13/M C2orD2	154,000円	有	有	有	有	2	CPUセットのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cr13/TA	153,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/W16	153,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	152,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx13/S7MB	149,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V12/S7RD	139,800円	有	有	有	有	1		ウェーブ・アイ
PC-9821Nb10/5	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cx3/S5TA	138,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V12/S5RA,B	129,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xa10/c12	123,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Np/340W	119,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cu10/DA	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ne2/340W	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cx2/S15B	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cx2/S15T	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821La7/D5B	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V7/C4KB	99,800円	有	有	有	有	2		パシフィックネット
PC-9821Ne	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V7/S5KB	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb3/TA	99,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9821Ne	86,800円	有	有	無	有	3	8/340	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ld/350A	84,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ld/350A	80,000円	有	無	有	有	3		アイザワ時計店
PC-9821Xs/C8W	72,800円	有	有	有	有	3	14/340	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	67,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/A340	64,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9801NS/A(98ノート)	63,000円	有	無	有	有	3		パシフィックネット
PC-9801NA/C	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Nm	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NL/A260A	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821AS/U7W	59,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, HDD 120MB, WINDOWS3.1	遊基パソコン館
PC-9821BP/U7W	59,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, HDD 210MB, WINDOWS3.1	遊基パソコン館
PC-9801NS/A	54,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801T/F51	54,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, HDD, 40MB内蔵 TFTカラー	遊基パソコン館
PC-9821As/U2	52,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	50,800円	有	有	有	有	3	RAM 10MB, HDD 270MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NC	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821As/U7	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xe/U7W	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/R	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ce2/S2D	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ce2/S2	44,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BS/U7W	42,800円	有	無	無	有	3	i486DX2-33:5.6MB:170MB:3.5"1FDD	遊基パソコン館
PC-9801FA2+HDD+3.5"FDD	42,800円	無	無	無	無	3	3.5", 170MB(SCSI)	イオシス
PC-9821S1	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801CS2	39,800円	有	無	無	有	3	12"モニター一体型	ワンダーボックス
PC-9801NS/T	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ae/U2	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-H98S-U8-040	39,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増設, HDD 40MB, コプロ付	イオシス
PC-9801T/F71	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NS/L	37,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/E	34,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-H98S-8-040	34,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増設, HDD 40MB, コプロ付	イオシス
PC-9821FA/U7	34,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB, HDD 100MB	遊基パソコン館
PC-9801FA7	32,800円	無	無	無	無	3	HDD 100MB(SCSI)	イオシス
PC-9801BX/M2	31,800円	有	無	無	有	3	メモリ4MB増設	ワンダーボックス
PC-9801FX/U2	31,800円	有	無	無	有	3	HDD 100MB	ワンダーボックス
PC-9801NS-20	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	29,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16MHz):1.6MB:FM音源	遊基パソコン館
PC-9801FA2	29,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16MHz):1.6MB:FM音源	遊基パソコン館
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS20	29,800円	無	無	無	無	3	i386SX(12MHz) RAM1.6MB HDD:20MB	遊基パソコン館
PC-H98S/8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3	RAM 9.6MB, HDD 100MB, CRT付	遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	28,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FX/U5	28,000円	有	無	有	有	3		パシフィックネット
PC-9801FA2+4M RAM	27,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801DA/U5	26,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA2	25,000円	有	無	有	有	3		パシフィックネット
PC-H98S/8model-100セット	24,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, HDD 100MB, CRT付	遊基パソコン館
PC-H98S/8model-100セット	24,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, HDD 100MB, CRT付	遊基パソコン館
PC-9801DA/U2	23,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-H98/90-002	20,000円	有	無	有	有	3		パシフィックネット
PC-9801NV	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801DS/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801ES5	19,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB, 40MBHDD 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-9801FS2	19,800円	無	無	無	無	3	i386SX(20MHz):1.6MB:FM音源	遊基パソコン館
PC-9801DA2	15,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801CV21	15,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801ES2	15,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB, 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-9801ES2	15,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB, HDD:オプション 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-9801EX4	15,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB, 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-9801EX4	15,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB, 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DX/U2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RL2+コプロ	13,500円	無	無	無	無	3	387DX-20付	イオシス
PC-9801RA21	12,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801EX2	12,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FX2	11,000円	無	無	無	無	3	Fスロットフタなし	イオシス
PC-9801N	9,800円	無	無	無	無	3	V30	遊基パソコン館
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3	DIPSWフタなし	イオシス
PC-9801DX2	6,800円	無	無	無	無	3	CPU i80286(12MHz)640KB FM音源 5"FDD	遊基パソコン館
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-8801mkIISR	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DX2	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RA2	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UV21	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX21	3,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801VM	3,800円	無	無	無	無	3	CPU V30(10MHz) 640KB	遊基パソコン館

EPSON

PC-486NATX1J	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486NASX2	69,800円	有	無	有	有	3	486, メモリ 1.6MB, HDD 250MB	ワンダーボックス
PC-486NAV-X1JW	67,800円	有	有	無	有	3	6/330	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-486FR2	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-486NAS2	47,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-486SR2	34,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486SE2	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-386GS5	28,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店
PC386GS5	28,000円	無	無	無	無	3	SCSIインターフェース付	アイザワ時計店
PC-486P	22,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486GR5	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

Canon

イノーバノート575STW-500P	123,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
INNOVA NOTO CN500	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO

COMPAQ

ARMADA 4115(DOS/Vノート)	168,000円	無	無	有	有	3		パシフィックネット
DESKPROXL5120M1050W/CDS	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Prolinea MT4/66	49,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB, WIN95インストール済	遊基パソコン館
CONTURA 4/25C	47,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DP575/4M420W-QV	44,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 4100/4M420W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 50M-M340	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPROXE560 M525W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4100/4	37,800円	無	有	有	有	3		OTTO
Prolinea 466P M525W	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 4/66i-M340W	29,800円	無	有	有	有	3		OTTO
Prolinea 4/66	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4/66-M120W	24,800円	有	有	無	有	3		OTTO
4/66P-M340(W)	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4/50-M240	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO
D.S 386/25e	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO

SHARP

MN-5000D	238,000円	有	有	有	有	2	デモ機処分	アイザワ時計店
PC-A455	229,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-A360	199,800円	有	有	有	有	3		OTTO
AV1/590CD(PC-A330)	188,000円	無	無	有	無	3	ザウルス関連マニュアル2冊オーディオケーブル無し	中京マイコン
X1ターボIII	50,000円	無	無	無	無	3	ゲームソフト付	アイザワ時計店
X1ターボIII	50,000円	無	無	無	無	3	ゲームソフト付	アイザワ時計店
AX286N	30,000円	有	無	無	有	3	拡張ユニット付	アイザワ時計店
CZ600Cグレー(CZ6BE1付)	28,000円	有	無	有	無	3	XE1AJゲームソフト付	アイザワ時計店
CZ600Cグレー(CZ6BE1付)	28,000円	有	無	有	無	3	XE1AJ付	アイザワ時計店
X1G	19,800円	無	無	無	無	3	黒色, 縦置きOK	イオシス

SOTEC

J2SX133	69,800円	無	有	無	有	3		OTTO

SONY

HB-F1XD	20,000円	有	無	有	有	3	元箱・取説付	アイザワ時計店
HB-F1XD	20,000円	有	無	有	有	3	取説書付	アイザワ時計店

digital

セレブレス 590	65,800円	有	有	無	有	3	Pen 100/16/540/CD	ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

HincteUltra475FR-P75WD-AJ	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FR-855JK-WE	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FR766JA3C	32,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FR-746JA-WF	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
J3-PC746-24	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO

DELL

XM590	74,800円	有	有	無	有	3		OTTO
XP4100C	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
XP450CX	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO

東芝

TECRA730CT/2.1(PA1228C9)	239,800円	無	有	無	有	3		OTTO
TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	229,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Sattellite Pro430CDT/1.3	218,000円	有	有	無	有	3		OTTO
Sattellite Pro430CDS/1.3	179,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Sattellite Pro420CT/810	169,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PV1001JA	139,000円	有	有	有	有	1		ウェーブ・アイ
SS5907W9(SSR590/071CT/W95)	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
GR0908SW(GTR590)	128,000円	無	有	有	有	3		OTTO
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
GS0755TW(GTS575/051CT/W)	108,000円	有	有	有	有	3		OTTO
GR0758SA	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
GT4755MT	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Libretto30CTA(PA1236CA)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO

PVBCX530(BREZZA)	94,800円	有	有	有	有	3		OTTO
DynaBook V486FV433 341CW	89,800円	有	無	無	有	3	DOS/V, 486, 5×33, HDD 340MB, カラーノート	ワンダーボックス
PA1225JT	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
EZ486P01	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
EZ486001	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J31XS8VT	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
EVS081WD(J3100VS)	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J3100VS 081W	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J3100SX041VW(J31SX4VW)	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
J31SX002	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J31GS001	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO

日本ヒューレット・パッカード

Pro 100CD	89,800円	無	有	有	有	3		OTTO

Panasonic

CF-32FP	108,000円	有	有	有	有	2	展示処分品	ウェーブ・アイ

日立

フローラ3010 DI60S3	22,800円	無	無	無	無	3	ISA×3	イオシス
3010NS50	14,800円	有	有	有	有	3		OTTO

富士通

FMV55NA3S1	298,000円	有	有	無	有	3		OTTO
デスクパワーSE273	218,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
デスクパワーSE253	188,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS165A1	178,000円	有	有	有	有	3		OTTO
デスクパワーCE1	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS1671(本体のみ)	139,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV5DSE71	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV5DSE271	138,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DS3(DeskPowerS)	129,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMV5DH3	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV43NT2C2	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV590T2SP	89,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 540MB, Win95インストール済	遊基パソコン館
FMV4100C2	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV466D3	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV45SD2S1	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV46CES3C	47,800円	無	有	無	無	3		OTTO
FMV4100D4L	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMR5NL9A	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMR50NBX2(S)	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMR50NB1-A(J)	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

UNISYS

CWP5753	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO

モデム

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-INS-128	18,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

AIWA

PV-EF 2880	14,800円	有	有	有	有	3		ワンダーボックス
PV-P24	2,800円	有	無	有	有	3	2400bpsMNP5	遊基パソコン館

NEC

PC-9801-120	17,800円	有	有	有	有	3	28800BPS, FAX-MODEM	遊基パソコン館
COMSTAR2424AT/4	2,800円	無	無	無	有	3	RS232Cケーブル付	遊基パソコン館
COMSTARS2424/5	2,800円	無	無	無	無	3	2400BPS	遊基パソコン館

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3	2400DPS	遊基パソコン館

サン電子

MS24BF	2,800円	無	無	無	有	3	2400dps/ACケーブル/232Cケーブル付	遊基パソコン館

Panasonic

TO-BXF336	11,800円	有	有	無	有	3	33.6KbpsMODEM/14.4KbpsFAX Win95対応	遊基パソコン館

富士通

FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

マイクロコア

MC14400VX	9,800円	有	無	有	有	3	14400BPS:FAXモデム	遊基パソコン館

MELCO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IND-M288S	9,800円	有	有	有	有	1	PCM&モデム	ユニオンコンピューターネットワーク

Logitec

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	3	14400bps	遊基パソコン館

ターミナル・アダプタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IC20SI	16,800円	有	無	有	有	3		中京マイコン

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDVS-2G	37,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RX-2000-PIX	44,800円	有	有	有	有	1	PC/SCSIボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
RX-2000	35,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
RX-1000-1AV	27,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FA用内蔵170M SCSI	16,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
SFX17S-80R	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
INTER-120FE-FB	9,800円	有	有	有	有	3		OTTO
HC-100ES	7,800円	無	無	無	無	3	外付100MB(ICM独自のSCSIボード必要)	遊基パソコン館
INTER-120FE	7,800円	無	無	無	無	3	Fシリーズ, A-MATE用120MB内蔵HDD	遊基パソコン館
外付40M SASI	7,500円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス
HC-80	6,800円	無	無	無	無	3	80MBHDD(専用ボード必要)	遊基パソコン館
HC-40	2,800円	無	無	無	無	3	外付40MB(ICM独自のSCSIボード必要)	遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
H98用100M SCSI	15,800円	無	無	無	無	3	H98内蔵	イオシス
DA用100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス
FA用100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
FA用40M SCSI	7,800円	無	無	無	無	3	FA用内蔵	イオシス
PC-9821A-E05	7,800円	無	無	無	無	3	120MBHDD/A-MATE用	遊基パソコン館
DA用40M SASI	6,500円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ノート用 340M	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ノート用 200M	15,800円	無	無	無	有	3		イオシス
ノート用 120M	12,800円	無	無	無	有	3		イオシス

TEAC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PH-130	6,800円	無	無	無	無	3	ノート用内蔵130MB	遊基パソコン館

TEXA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DA用80M SASI	9,800円	無	無	無	無	3	DA, RA, DX, RX等内蔵	イオシス

MELCO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
外付340M SCSI	19,800円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス
外付170M SCSI	16,800円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス
外付100M SCSI	13,500円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス

YOUKI

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IDE-500A	12,800円	無	無	無	無	3	MATEヨウ500MB	遊基パソコン館

Logitec

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-8H270	24,800円	有	無	無	有	3	IFボード付, 外付HDD270MB	ワンダーボックス
LHD-MA540PB	16,800円	有	無	有	有	3	A-メイト用500MB内蔵HDD	遊基パソコン館
LHD-NS520	15,800円	無	無	無	無	3	ノート用内蔵520MB	遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

αデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ファイルスロット用5"FDD	7,800円	有	有	有	有	1		イオシス
AD-F51S	7,800円	有	無	有	有	3	外付5"FDD(ケーブル付)	遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9831MF2	9,800円	無	無	無	有	3	5"2HD2ドライブ	遊基パソコン館
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	4	PC-9821Cx/Cx2専用内蔵増設FDD	遊基パソコン館
ファイルスロット用3.5"FDD	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821A2-E02	5,800円	有	無	有	有	3	1MBFDDインターフェースボード	遊基パソコン館
PC-FD321F	5,800円	無	無	無	無	3	ファイルスロット用3.5"2HD/DD1ドライブ	遊基パソコン館

ツクモ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TS-3ER	8,800円	無	無	無	有	3	3.5"2HD/DD自動切替2ドライブ	遊基パソコン館

TOKIN

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MDD-6400	4,800円	無	無	無	有	3	64連奏FDDBOX	遊基パソコン館

Logitec

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
外付3.5"FDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD 2ドライブ	9,800円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
LFD-51	7,800円	無	無	無	有	3	外付5"FDD(ケーブル付)	遊基パソコン館
外付3.5"FDD 1ドライブ	7,800円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD 1ドライブ	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
LFD-591F	3,980円	無	有	無	有	3		OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDP-TX10/PC/DE	29,800円	有	有	有	有	1	ノート用CD10倍速	ユニオンコンピューターネットワーク
CDV-NX8	19,800円	有	無	有	無	3	外付8倍速CD-ROM	遊基パソコン館

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CD-660S-JRX	19,800円	有	有	有	有	1	ノート用CD4倍速	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3	標準CD-ROM ケーブル無	遊基パソコン館

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2倍速CD-ROM	9,800円	有	無	無	有	3		イオシス

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2倍速CD-ROM	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス

BUFFALO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDO-EY	16,800円	有	無	有	有	3	WSR-E付, 倍速CDドライブ	ワンダーボックス

その他の外部記憶装置

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HSR-650X	39,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

デジタルカメラ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
QuickTake 150	32,000円	有	有	有	有	3	デジタルカメラ	ワンダーボックス

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M2611J/A	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
M1212	13,800円	無	有	無	有	3		OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KM172	39,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TM151	34,800円	有	有	有	有	1	15", TVチューナー付, マルチスキャンモニター	ワンダーボックス
PC-TD151	34,800円						15", TV・VIDEO入力	遊基パソコン館
PC-TM151	30,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-KM153R	27,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	21,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャンCRT	遊基パソコン館
PC-KM152	21,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャンCRT	遊基パソコン館
PC-KD1522	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
PC-KD 1521	16,800円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
PC-TV454	13,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-KD1522	12,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-KD1511	12,800円	無	無	無	無	3	0.28mm 15"ノーマルディスプレイ	遊基パソコン館
PC-PR101/T165R	11,800円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1521	11,800円	無	無	無	無	3	15"	遊基パソコン館
PC-KD881	11,800円	無	無	無	無	3	0.28mm 15" 640*400 ノーマルCRT	遊基パソコン館
PC-KD1521	9,980円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-TV354	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD881	9,500円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD881	7,980円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD862	6,800円	無	無	無	無	3	15"	遊基パソコン館
PC-KD853n	6,300円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD882	5,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-KD854	5,800円	無	無	無	無	3	14"ノーマルディスプレイ	遊基パソコン館
PC-KD854n	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-KD881	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD851	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-KD852	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-KD853	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD854	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-KD854N	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

ELECOM

HRM-15	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャンCRT	遊基パソコン館

三洋電機

CMT-B14U2S	13,800円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
CMT-A14H2	12,800円	無	無	無	無	3	14"ノーマルCRT 0.31mm	遊基パソコン館
CMT-A14H2S	11,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス

SHARP

CU-14A2	6,800円	無	無	無	無	3	14"ノーマルディスプレイ	遊基パソコン館
UE-1D02	5,000円	無	無	有	有	3		パシフィックネット

SONY

GVM-1412	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

八戸ファーム

CRTA-04E	2,800円						PC-386AR以降モデル(ポーダルを除く)	遊基パソコン館

三菱電機

RD-17Y	49,800円	無	無	無	有	3		ソフトプラザ遊基 竹林店
FA34	24,800円	無	無	無	無	3	640×400〜800×600マルチ	イオシス
XC98V3	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
XC1498CII	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
XC-1498CII	4,980円	無	有	無	有	3		OTTO

プリンタ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ColorStyleWriter2400	29,800円	有	有	有	有	3	MAC用カラーインクジェットプリンタ	遊基パソコン館

NEC

PC-PR1000EW	45,800円	有	有	有	有	1	800Dpi, 98, Mac, DOS/V	ワンダーボックス
PC-PR201/65LA	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-PR201/65	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-PR101/63	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80LA	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR101/100L	19,800円	有	有	有	有	2		ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-PR201/60A	19,800円	無	無	無	無	3	136桁カラープリンタ/60字/秒	遊基パソコン館
PC-PR101/J100L	16,800円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201F	12,800円	無	無	無	無	3	136ケタ シリアルドット	ワンダーボックス
PC-PR201V2	12,800円	無	無	無	無	3	カットシートフィーダ付	イオシス
PC-PR101E2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-PR201X	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR201 TL	7,800円	無	無	無	無	3	トラクタフィーダ付	イオシス
PC-PR101 TL2	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス
PC-PR101 TL3	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス

EPSON

VP-1350	12,800円	無	無	無	無	3	シートガイド付	イオシス
AP-550EX	11,800円	有	無	無	有	3	180dpi 熱転写カラープリンタ	遊基パソコン館
MJ-450	11,800円	無	無	無	無	3	モノクロプリンター	ワンダーボックス
VP-1000	9,800円	無	無	無	無	3	カットシートフィーダ付	イオシス
AP-800	7,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス
AP-800	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス

Canon

BJC-35VII	35,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-35V	19,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-210J	19,500円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
LBP-B406E	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO
BJ-15V PRO	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
HF-1	9,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用ハガキフィーダ	遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用拡張RAMボード(1.5MB)	遊基パソコン館
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用拡張RAMボード(1.0MB)	遊基パソコン館

SHARP

CZ-8PC2	9,800円	無	無	無	無	3	X1, X68K用	イオシス

Star

JR-200CL	16,800円	無	無	無	無	3	48*24ドット カラープリンタ トラクタフィーダ付	遊基パソコン館
JR-200CL	16,800円	無	無	無	無	3	オートシートフィーダー(SF-15DMP)付	遊基パソコン館
AR-2415	9,800円	有	無	無	無	3	NM-9950互換・プリンタケーブル別	遊基パソコン館

日本ヒューレット・パッカード

LaserJet 4LJプロ	38,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店
DeskWriter 550C	12,000円	無	無	無	無	3	セットアップガイド カラーガイドのみ有, カラーインク無	中京マイコン
DeskWriter 540	7,800円	無	無	無	無	3	MAC用	イオシス

八戸ファーム

PrintBoy2	2,000円	無	無	無	有	3	富士通のパソコンでNEC等のプリンター使用可能	遊基パソコン館

スキャナ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN503G	9,800円	無	無	無	無	3	モノクロ WIN95対応	遊基パソコン館

SHARP

WD-01HS	5,000円	有	有	有	有	2	ワープロ専用	アイザワ時計店

MICROTEK

ScanMaker2SP	49,800円	有	無	有	有	3	SCSIタイプ, MAC用	遊基パソコン館

MELCO

CBI-CS	19,800円	有	無	無	有	3	DOS/V用, Win95 デバイスドライバーFD付	中京マイコン

PCカード

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCSC-II	9,800円	有	無	有	有	3	98, EPSON, DOS/V対応	ワンダーボックス

キャラベル

PSC-SCSI/P	5,000円	有	無	有	有	3	SCSカード	アイザワ時計店
PSC-SCSI/P	5,000円	有	無	有	有	3	送料込	アイザワ時計店

MELCO

LPC-T	5,000円	有	無	有	有	3	LANカード	アイザワ時計店
LPC-T	5,000円	有	無	有	有	3	送料込	アイザワ時計店

インターフェース

diamond

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EDGE 3D	12,800円	有	無	有	有	3	9821用PCIスロット搭載機種3Dアクセラレータ 2MB	遊基パソコン館

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Nr64-32M	22,500円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Nb64-32M	17,800円	有	有	有	有	3	PC-9821La10, La7, Na13, Na12, Na9, Nb7対応	遊基パソコン館
PK-586*4	17,800円	有	無	有	有	3	486SX-23MHz→586-100MHz	遊基パソコン館
PIO-PC34F-8M	14,800円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
EP-RB01-8ML	12,800円	無	無	無	無	3	PC-386P.486P.SE.SR.MU.MV.MS.RS.MR用	遊基パソコン館
98NT2(8M)	9,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM 8MB	イオシス
FA34-4M	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9801FA用4MB	遊基パソコン館
FA34-8M	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9801FA用8MB	遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RL用4MB	遊基パソコン館
PIO-PC34F-2M	9,800円						98汎用RAM	遊基パソコン館
PIO-PC34F-4M	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
PC-9801VA-C.NA34	8,000円	無	無	無	無		98NA用，8MBメモリ	ワンダーボックス
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2.RA5専用内蔵3MB	遊基パソコン館
NP34-8M	6,800円	有	有	無	有	3	PC-9821Nd.Ne2.Np.Ns.Nm.Nf.Es 8MB	遊基パソコン館
NE34-8M	5,800円	有	有	有	有	3	PC-9821Ne, Ns/A用8MB	遊基パソコン館
NT34-6M	5,800円	有	無	有	有	3	PC-9801NT専用6MB	遊基パソコン館
NE34A-8M	5,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Ne, Ns/A用8MB	遊基パソコン館
PK-A486DW	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NP34-4M	4,800円	有	有	有	有	3	PC-9821Nd.Ne2.Np.Ns.Nm.Nf.Es 4MB	遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	4,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2/5用2MB	遊基パソコン館
PIO-PC34F-2M	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
72ピンパリティー無8MB	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-PC34HX-1M	3,200円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
NE-SIM36-4MB	2,800円	無	無	無	無	3	パリティー有り4MB	遊基パソコン館

IBM

DOS/V NOTE用8MB	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Intel

JBOXDX2ODP50	5,000円	無	無	無	無	3	DX2(50MHZ)対応機種を確認してください	遊基パソコン館
486SX2	3,800円	無	無	無	無	3	FA, H98S8 2倍速	イオシス
487SX	2,800円	無	無	無	無	3	FA, H98S8等用	イオシス
387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3		イオシス
387SX-16	1,500円	無	無	無	無	3		イオシス

NEC

PC-9821N-B02	10,000円	有	無	無		3	98NOTE用	ワンダーボックス
PC-9821NA9-B01R	6,800円	無	無	無	無	3	8MB	遊基パソコン館
PC-9801DX-01	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RL-01	4,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RL用2MB	遊基パソコン館
Ld,Lt,NL/A用4MB	3,980円	無	無	無	無	3	Ld, Lt, NL/A用4MB	遊基パソコン館
PC-9801-61R	3,800円	無	無	無	無	3	増設SIMMモジュール2MB	遊基パソコン館
PC-9801-61U	3,200円	無	無	無	無	3		イオシス
パリティー無し4MB	2,800円	無	無	無	無	3	パリティーなし4MB	遊基パソコン館
増設用1MBSIM	2,800円	無	無	無	無	3	増設用1MBSIM	遊基パソコン館

ELECOM

16MBメモリー	5,800円						パリティージェネレーター対応16MB	遊基パソコン館

cyrix

CX-486DLC-25GP	6,800円	無	無	無	無	3	i386DX→486CPU 2倍速	遊基パソコン館
CX-83D87-33GP	6,800円	無	無	無	無	3	80386DXタイプ用 基本クロック33MHzまで対応	遊基パソコン館
CX-83D87-33GP	6,800円	無	無	無	無	3	80386DXタイプ用 基本クロック33MHzまで対応	遊基パソコン館

TAXAN

HN-Nr-32MB	14,800円	無	無	無	無	3	Nr15など	遊基パソコン館
EDO8MB-60*2	7,800円	無	有	有	有	3	DOS/V用.EDO-8MB*2=16MB.72pin.60ns	遊基パソコン館

maxell

B/V-403	10,800円	有	無	無	有	3	PC-9801NS/R, NL/R用4MB	遊基パソコン館

MELCO

EMH-E32MG	21,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
A-MATE用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
V15-16M	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EDS-4000	11,800円	無	無	無	無	3	PC-9801DS, RS用4MBメモリー	遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	有	無	無	有	3	NEC PC-9801NOTE用8MB	遊基パソコン館
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9801NS/T用6MB	遊基パソコン館
EMJ-4000(4M)	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
EXB-8M	7,800円	有	無	無	有	3	増設用パリティー無SIMスロット用	遊基パソコン館
A-MATE用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DA,RA21用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DS用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ES用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
H98用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
MES-3000	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RA2用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
RCS-6000(6M)	7,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM	イオシス
HNS-33T	6,800円	有	有	有	有	3	PC-9801NS/A専用DX4-100 3倍速CPU	遊基パソコン館
HSP-16DR	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCS-4000(4M)	4,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM	イオシス
EMJ-2000(2M)	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
EMW-P16M	3,800円	有	有	有	有	3	72pin.70ns.パリティジェネレーター付.8MB×2枚組	遊基パソコン館

モトローラ

コプロ付CPU	7,980円	有	有	有	有	3		OTTO

MIDI音源

α データ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-FS2	6,400円	有	無	有	有	3	コードレスFM音源ボード	ワンダーボックス

ELECOM

SS-10II	3,500円	無	無	無		3	NEC98シリーズ.FM音源	ワンダーボックス

Roland

ミュージ郎SC－88	76,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Pro	65,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
SC-88Pro	20,800円	有	有	有	有	2	DOS/V版	ユニオンコンピューターネットワーク

スピーカー

DIATONE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DS-31P	3,700円	有	有	有	有	1	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

その他

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GA-PG3D2/PCI	12,800円	有	有	有	有	3	S3社製ViRGE採用2MB/3Dアクセラ	遊基パソコン館
GA-1024A	9,800円	有	無	有	有	3	98シリーズ, グラフィックアクセラボード	ワンダーボックス
GV-98X	9,800円	有	無	有	有	3	98汎用拡張スロット用ビデオキャプチャーボード	遊基パソコン館
GA-DRV2/98	9,800円	有	無	無	有	3	98拡張スロット用:画像メモリー2MB:Win95ドライバ	遊基パソコン館
RSA-983/S	6,800円	有	無	有	有	3	Cバス用RS232C高速ボード	遊基パソコン館

α データ

ADF-1M	5,800円	無	無	無	無	3	1MBFDDインターフェースボード	遊基パソコン館

NEC

JX5500BC	82,800円	有	有	有	有	3		OTTO
JX5500AC	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
JX5300AS	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801-121	19,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-9801-86	18,900円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821X-B03	18,000円	有	無	無	無	3	V-RAM 2MB, PC98Xシリーズ	ワンダーボックス
PC-9801-86	14,800円	無	無	無	無	3	86音源	イオシス
DB-P1	4,980円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801-55L	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9861K	2,500円	無	無	無	無	3	9600BPS, 汎用スロット, RS232C, 2ポート	イオシス
カウント切替付マウス	1,500円	無	無	無	有	3	角ピンマウス	イオシス
PC-9872R	1,000円	無	無	無	無	3	NEC純正マウス	遊基パソコン館

EPSON

PCMVCB1	14,800円	有	有	有	有	3	PCMDB1用ビデオキャプチャーボード	遊基パソコン館

ELECOM

FM音源	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス

KERNEL

RM270L(A)	24,800円	有	無	有	有	3	SCSI接続方式,Mac用ドライバー付属	遊基パソコン館

CASIO

PS-10	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
G-880ST	57,800円	有	有	有	有	3		OTTO
CX-70	54,800円	有	有	有	有	3		OTTO
G700	49,800円	有	有	有	有	1		OTTO
日曜音楽	14,800円	有	無	有	有	3	PC-98シリーズ用 MIDI対応	遊基パソコン館
Z-1	7,800円	無	無	無	無	3	ポケコン	イオシス

Canopus

PowerWindows805i	12,800円	有	無	有	有	3	PC-98シリーズ,EPSON用アクセラレータボード	遊基パソコン館
PowerWindowT64S	11,800円	有	有	有	有	3	PC-98用拡張バス対応アクセラレータボード	遊基パソコン館

Canon

CW-J1V	57,800円	有	有	有	有	3		OTTO
CW-J1C	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO

Qvision

MIDIMASTER	7,800円	有	有	有	有	3	WaveMaster.WinDuo等要/仕様箱裏に記載	遊基パソコン館

クリエイティブ

SB16/98	8,800円	有	無	無	有	3	FM&PCM音源・ジョイスティック端子・MIDI端子付	遊基パソコン館

三洋電機

SWP-NS30F	39,800円	有	有	有	有	3		OTTO

JUSTSYSTEM

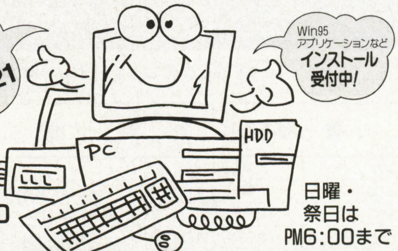
一太郎dash	9,800円	有	有	有	有	3	新品 PC-9801用3.5"2HD	遊基パソコン館

日立

possible PMC-1000	29,800円	有	有	有	有	3	5.5"液晶,FAXモデム付,ペン入力	遊基パソコン館

富士通

OALX4500J	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
LX-3500CT(J)	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
LX-4500NT(OALX45NTJ)	69,800円	無	有	無	有	3		OTTO
OALX3100J	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
OALX1000J	44,800円	有	有	無	有	3		OTTO
30AXII	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FM01GD	4,800円	無	無	無	無	3	FM-TOWNS2用	遊基パソコン館



営業時間
AM10:00~PM7:00
定休日/水曜日
日曜・
祭日は
PM6:00まで
あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!
W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!
〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax(022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊟5038499 ㈲ワンダーボックス

マイクロソフト

SideWinder	2,900円	有	無	有	無	3	サウンドブラスタータイプコネクタ対応,Win95対応	遊基パソコン館

松下電器

FW-U1CD300	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FW-U1C50	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FW-U1P97FS	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO

緑電子

SCSIボード	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MELCO

AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3	MAC用 VRAM	遊基パソコン館

YAMAHA

SOUND EDGE SW20-98	12,800円	有	有	有	有	3	PC-98用/PCM.FM対応SOUNDボード	遊基パソコン館

Roland

DXY—980	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■**OTTO**:〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■**パシフィックネット**:〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 ☎03-3733-1441
- ■**アイザワ時計店**:〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
- ■**ウェーブ・アイ 通信販課**:〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ☎0466-44-0488
- ■**遊基パソコン館**:〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
- ■**ソフトプラザ遊基 竹林店**:〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎0286-43-6686
- ■**ビットマップ**:〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
- ■**中京マイコン**:〒460 愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F ☎052-242-1156
- ■**フレックス四日市**:〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■**イオシス**:〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707 ☎06-443-9227
- ■**ユニオンコンピューターネットワーク**:〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■**ワンダーボックス**:〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は
商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品/パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00―PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

ネットワーク時代到来

家庭でインターネットするなら，電話回線も考えよう

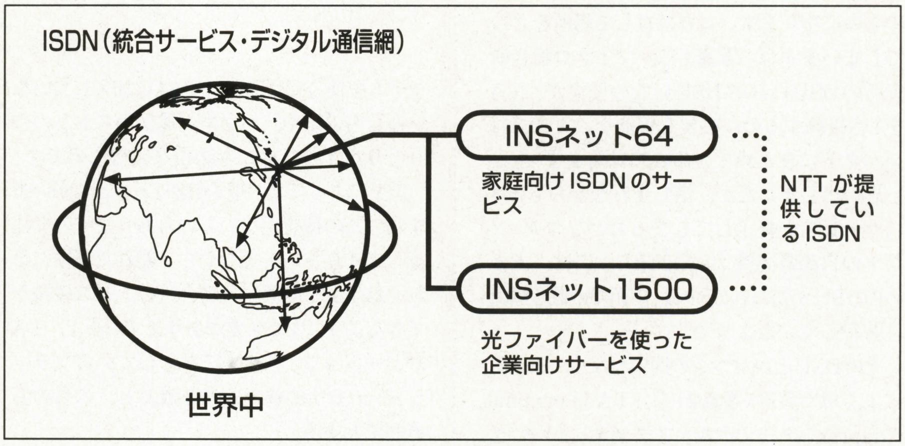
近ごろよく聞くINSとISDNってなんだ？ ●森 裕一●

INS，ISDNって言葉知ってるかい？

NTTのロクヨン，ロクヨン，イチニッパのCMや，パソコン雑誌，パソコン・ショップでよく見るこのINSとかISDNという言葉，いったいなんだろうと思っている人も多いはず。どちらも新世代の情報通信に対応するためのデジタル回線に関連する言葉です。

ISDN（アイ・エス・ディー・エヌ：Integrated Services Digital Network）というのは規格の名称で「統合サービス・デジタル通信網」という意味です。そして，INS（アイ・エヌ・エス：Information Network System）というのは，NTTが提供している家庭向けISDNのサービス名称「INSネット64」を省略して，こう呼んでいる場合が多いようです（INSネット1500という，回線に光ファイバーを使う業務用の位置付けのサービスもあります）。

これらの言葉が一般的に使われはじめたのは意外に新しく，NTTが「INSネット64」のサービスを開始した1988年4月ごろからです。むずかしそうですが，このデジタル回線のサービスを契約して装置をそろえれば，これから増えるデジタル情報のやりとりが高速に，しかも高品質にできるようになるのです。



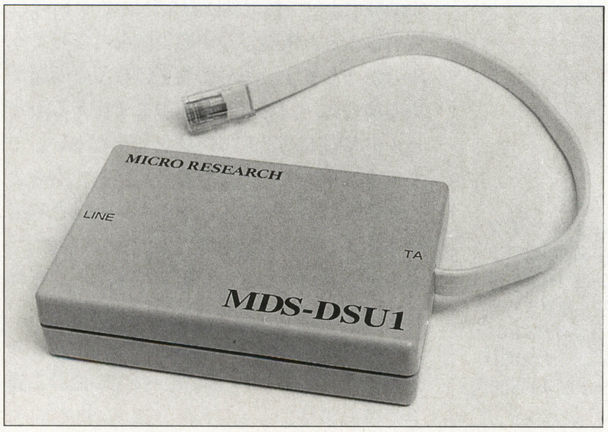
≪第1図≫新世代のデジタル回線INS，ISDNって？

パソコン通信だけなら，アナログの一般電話回線でも大丈夫

いままでの声の情報をやりとりするために作られた電話用のアナログ回線でも，モデムと呼ばれる装置を使えばデジタルの情報をやりとりすることができました。しかしそれは，声の情報を伝えるために登場したアナログ回線を使って，（乱暴な言いかたですが）無理にデジタルの情報をやりとりしていたのです。

そのため，ノイズなどの原因で安定した情報がやりとりできない場合もあって，28,800bpsや33,600bpsといった高速モデムを使用すると，本来の性能で接続できなかったり，突然回線が切れてしまったりと，問題が発生することがありました。しかし，文字だけの情報のやりとりをするパソコン通信では，接続が安定している14,400bpsのモデムで十分実用性があったので，あまり問題にはなりませんでした。

大手パソコン通信サービスでも，14,400bpsを超える速度で接続可能な設備をあまり用意していなかったほどです。



≪写真1≫マイクロ総合研究所のDSU『MDS-DSU1』

インターネットを楽しむなら，やっぱりINSネット64

ところが，インターネット接続を利用して，ホームページの情報を楽しむ人が増えはじめた頃に状況が一変しました。ホームページの情報というのは，文字だけではなく，精細な静止画，動画，音声などの情報を織り込んで，画面を1枚のページに見立てて表現しています。そのため，画面を表示するための情報のやりとりが多く，ときには数分間も待ち続けなければならないこともありました。

そこで，その待ち時間を少しでも短くしようと，28,800bpsや，33,600bpsの高速モデムを使っていた人たちが，さらに高速な128k（128,000）bpsで情報のやりとりができるINSネット64に注目したのです。

家庭の電話回線をISDNに変えたとき必要な装置は？友達への電話は？草の根BBSへのアクセスは？

デジタル回線INSネット64に必要な装置は二つあります。まず，NTTが取り付けていったINSネット64のコネクタにDSU（ディー・エス・ユー：Digital Service Unit）と呼ばれる装置を取り付けます。NTTから入ってきた回線はこのDSUまでで，この先は屋内配線になります。大きなDSUになると，ベーマガを横半分に切って，厚さが5cm位の大きさのものになります。ゴロゴロして場所をとってしまいますね。**写真1**は，マイクロ総合研究所のDSU『MDS-DSU1』なのですが，TAを1台接続するのに必要な機能をここまでコンパクトにまとめているのには驚きます。

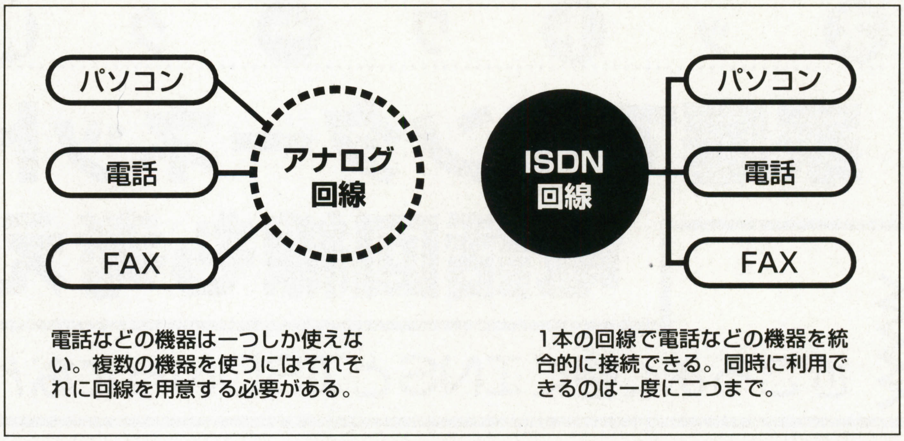
思い出しましたが，惜しまれながらも2月にサービスが終了してしまったパソコン・ソフトの自動販売機「TAKERU」には，大きめのDSUが使われていて，店頭での置き場所に苦労していたようです。

そのDSUとパソコンの間につなぐ，モデムによく似た装置（**写真2**）を，TA（Terminal Adapter：ターミナル・アダプタ）といいます。種類によってはDSUを内蔵しているものもあります。

これで接続は完了です。モデムをセットアップしたときと，ほとんど変わらない作業で接続が終わってしまいます。

TAの選びかたは次回くわしく紹介する予定ですが，そこまで待ちきれないという人に少しだけお話をしておくと，TAはパソコンをINSネット64に接続するだけの装置ではなく，TAに用意されたアナログ・ポートと呼ばれる端子を利用して，いままでの電話機やモデムを使ってINSネット64に加入していない友だちの家や，パソコン通信ホストとのやりとりをするためにも必要な装置なのです。

TAによってこの端子数が1～3とちがいますし，この機能がないものもありますので注意してください。それから，離れた部屋にそれぞれTAを設置する場合には，バス接続ができるようにする必要があります。また，TAがバージョン・アップに対応しているフラッシュ・メモリ搭載のものを選ぶと，のちのち有利でしょう。



≪第2図≫ISDNは統合サービス通信網というだけあって，1回線で同時に2本分の利用が可能

INSネット64が1本で電話回線2本分？

もう一つの大きな特徴として，INSネット64を1本契約すれば，いままでの電話回線換算で，同時に2本分の利用が可能になります。この点も，INSネット64の普及が進んでいる大きな要因でしょう。

たとえば，インターネット接続中でも，電話が使えますし，電話専用とFAX専用といった使いかたもできます。

これで，インターネット接続中で電話が使えないといった家族からの苦情や，接続中に彼女からの電話が掛かってくるのではないかと気になることもなくなるわけです。

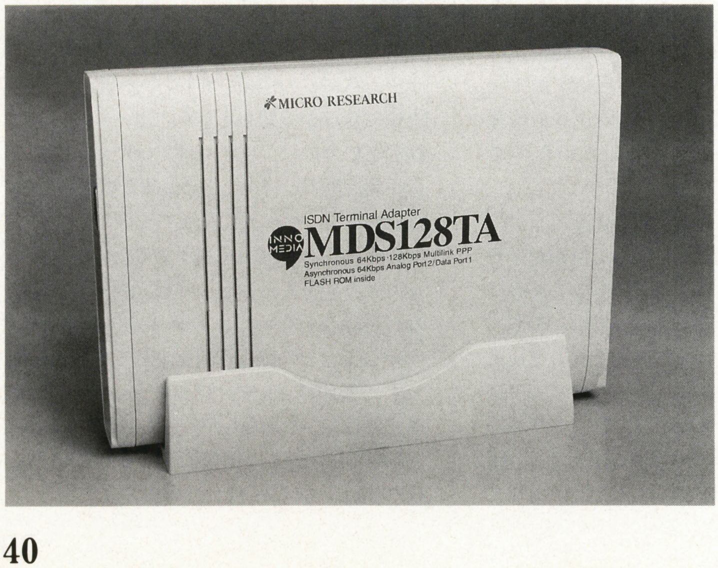
これだけ高性能な回線だと料金が心配だ

さて最後に料金の説明です。いままで，INSネット64のメリットばかりを紹介してきましたが，これだけ性能がいいなら，電話料金も結構高いのでは？　ここが一番気になるところかもしれませんね。

ところが，料金も機能や回線品質を考えれば，安いと言えます。まず，INSネット64の導入の料金ですが，現在使っている電話回線を変更する場合は，工事の内容によって変わりますが，3,000円くらいの契約料と工事費だけで，基本的な工事は完了してしまいます。通常の通話や64k（64,000）bpsでの接続料金は変わりません（毎月の基本料金は1,750円から2,830円になります）。

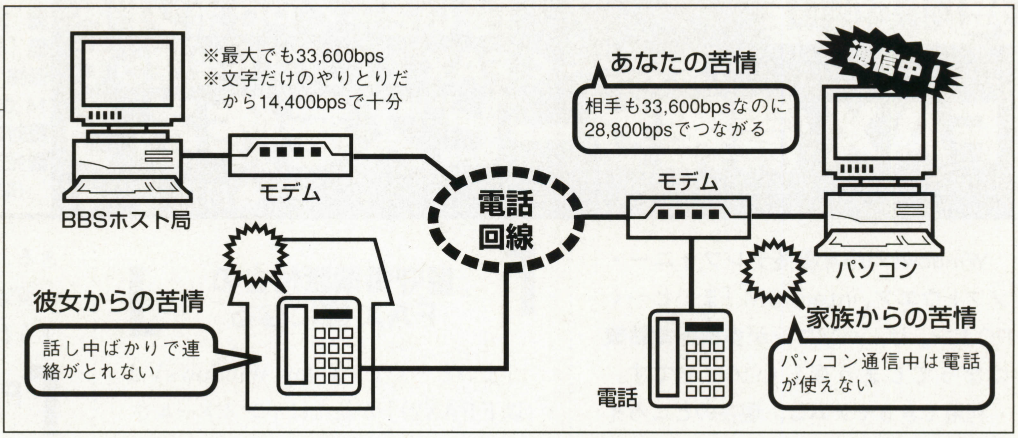
変更や利用に対して注意点を掲げると，以下のようになります。

①地域によっては電話回線をINSネット64に変更すると，電話番号が変更になってしまう場合があります。番号が変更になると問題がある場合は，同じ番号がそのまま使えるかどうか，事前にNTTに確認してください。
②工事は屋内の作業になるため，必ず立ち会いが必要です。なるべくINSネット64を利用する本人が立ち会うことをおすすめします。
③トーン発信ができない電話は使えなくなります（黒電話など）。
④アナログ電話回線で利用していたサービスが用意されていなかったり，料金が変わる場合があります。

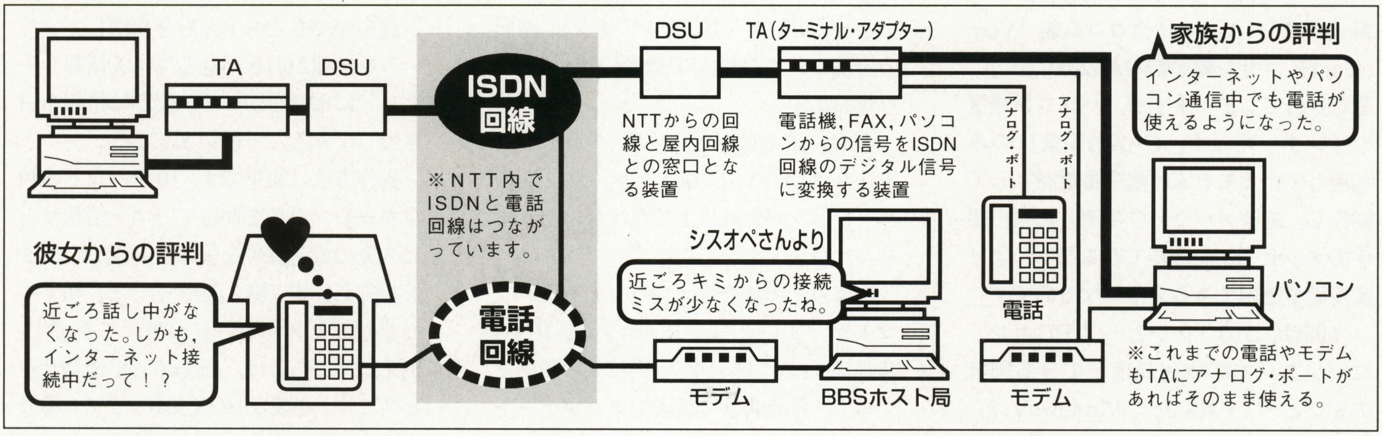


≪写真2≫マイクロ総合研究所のフラッシュROM搭載TA『MDS128TA』（価格35,800円：写真1のDSUがセットで49,800円）

《第3図》これまでの電話回線で通信しようものなら，苦情がいっぱい



《第4図》DSUとTAを使って接続完了。相手がINSネット64に対応していれば，高速で情報交換できる。いままで使っていたモデムと電話をTAに取り付けて，友達と電話もできるし，草の根BBSも大丈夫!
※モデムとTAは直接情報交換できません。相手のTAを介したモデムと情報交換をします。



ISDNターミナルアダプター/DSUセット
INNO MEDIA **MDS128TA(D)** フラッシュROM標準搭載
INSネット64導入セット

進化するターミナルアダプター

3年保証
故障時代替品発送サービス

MDS128TA(D)/DSUセット
希望小売価格49,800円(税別)

MDS128TAは専用チップを使わず、パワフルな汎用DSP(Digital Signal Processor)をプログラミングすることで、ターミナルアダプターとしての機能を実現しています。フラッシュROMに記録されたファームウェアを書き換えることで、*1 簡単に機能やサービスの拡張が行えます。

●置く場所を選ばない、縦置き横置きともに可能な筐体デザイン。
●非同期通信速度V.110 9.6K/19.2K/38.4K/*57.6K/*64Kbps(*V.110勧告外)対応。
●業界標準128KbpsマルチリンクPPPにMP通信中発信機能搭載。
●汎用DSPを使用し、すべての機能をソフトウェアで実現。
●フラッシュROMを標準搭載し、バージョンアップが可能。今後、各種NTTの新サービスにも対応していく予定です。
●パソコンからターミナルアダプターの機能設定が簡単に行える簡単設定ユーティリティ(Windows®版/Macintosh®版)を添付。
●PPP接続を簡単にするWindows® 95・NT4.0共通infファイルとARA2.0/2.1J/OT PPP用CCLファイルを添付。

*1 バージョンアップおよび製品情報は、下記のネットワークより提供いたします。
■ホームページ http://www.mrl.co.jp
■NIFTY-Serve SGALS1 LIB11およびMES11
■マイクロ総合研究所BBS 03-3458-9033 (24h,33600bps対応)

問い合わせ先
株式会社マイクロ総合研究所
〒140 東京都品川区南品川2-2-5 清水品川ビル TEL.03-3458-9021

短期集中連載

「まいと～く PC ホン」と「まいと～く FAX 2」ソフトを使って FAX 情報サービスを作ろう

◆丹治 佐一◆

■「まいと～く PCホン」価格：14,000円
■「まいと～く FAX for Windows V.2」価格：19,000円（日本語OCR添付）／14,000円（日本語OCRなし）
■対応OS：Windows95／3.1
■発売元：インターソフト
（問い合わせ先：03-3842-3335）

Windows対応高機能テレフォニー・ソフトウエア，interCOM「まいと～くPCホン」は，パソコンが多機能電話機になってしまう楽しいソフトです。

利用できるモデムは，現在のところインターコム製「myMODEM336」とTDK製「DV2814AI」，マイクロコム製「VoicePorte」，サン電子製「MS288GSV」に限定されてしまいますが，パソコン通信やインターネット，FAX送受信にのみ利用しているモデムが留守番電話として動作し，応答メッセージを流したり，相手のメッセージを録音できるなど，より実用面で活用できるようになるのです。

今回は，この「まいと～くPCホン」にパソコンでFAX送受信ができる同社のまいと～くFAX for WindowsV.2」をリンクさせて，話題の“FAX情報サービス”を自分のパソコンで構築してみることにしましょう。

このシステムがあれば，クラブ活動の情報やアニメ同好会の情報，販売している製品の情報など，カタログを取り寄せる必要もなく，FAXを利用して自由に引き出させることができます。それも，自分のパソコンで実現できるのです。

留守番電話付きのFAX機になる

「まいと～くFAX for WindowsV.2（以下FAX2）」が新たにインストールされると，今まで点灯していなかった「まいと～くPCホン（以下PCホン）」画面の上部にある“FAX手動受信”ボタンが点灯します。

なお，すでにFAX2ソフトがインストールされている場合でも，ソフトのバージョンが2.04以上でなければなりません。

2.04以下の場合は，アップデート・ソフトが「まいと～くPCホンCD-ROM “My faxwin”フォルダ」内に入っていますので，注意書きを読んでアップデートさせます。

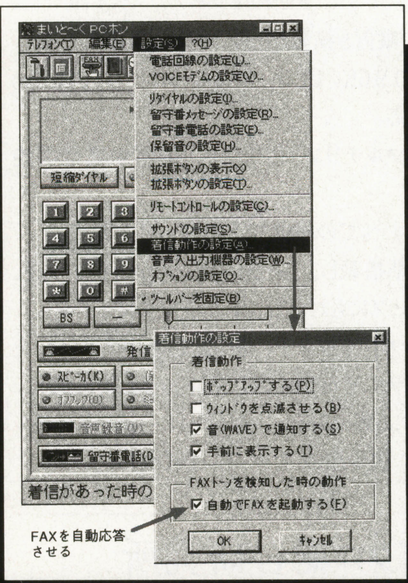
よければ，PCホンの着信動作の設定を“FAXトーンを検知したとき”「自動でFAXを起動する」にチェックをつけておきます（第1図）。このように自動でFAXを起動するというように，PCホンとFAX2をリンクさせると，PCホンの留守番電話機能によって，相手がFAXを送信してきたときに自動的にFAXを受信できるようになります。つまり，パソコンが留守番電話付きのFAX機になってしまうわけです。すごいですね。

FAX情報サービスからFAX受信

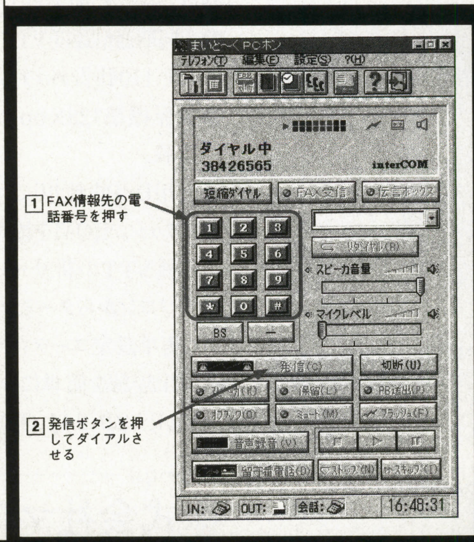
設定ができたらFAXを利用していろいろな情報が引き出せる“FAX情報サービス”に電話をかけて，実際に情報を引き出してみることにしましょう。

操作方法は簡単です。10キーなどの数字キーやマウスを使って，FAX情報サービス先の電話番号を入力し，“発信”ボタンを押します（第2図）。そして，相手につながるとメッセージが流れてきます。例えば「こちらは，xxxxFAX情報サービスです。必要なBOX（ボックス）番号を入力してください。BOX番号がわからないときは0000を押して，BOX番号表を取り出してください」などのメッセージです。

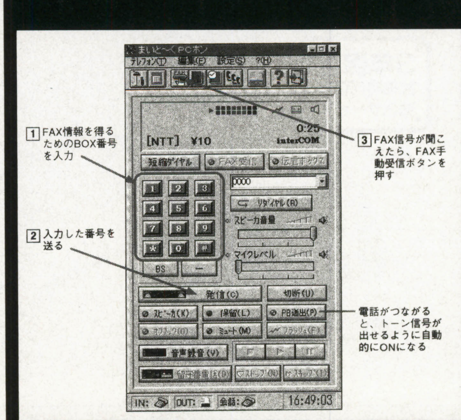
FAX情報サービスでは，ほしい情報が入っている“BOX番号”を入力して，その中の情報をFAXで受信するという方法をとります。このとき注意したいのはBOX番号など相手に指示する番号の入



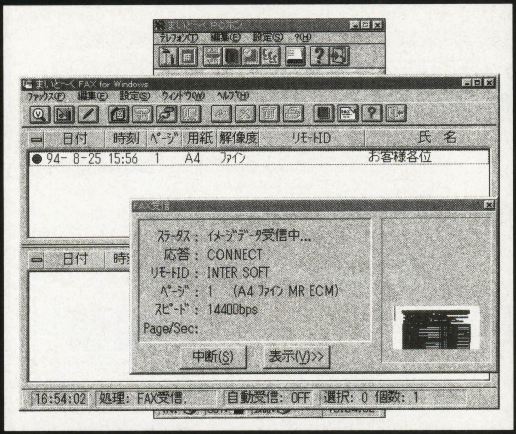
≪第1図≫着信動作の設定



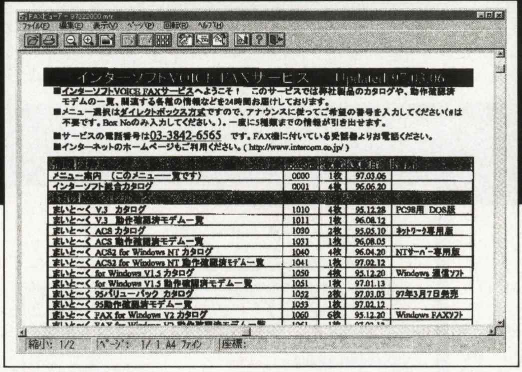
≪第2図≫FAX情報サービスにダイアル



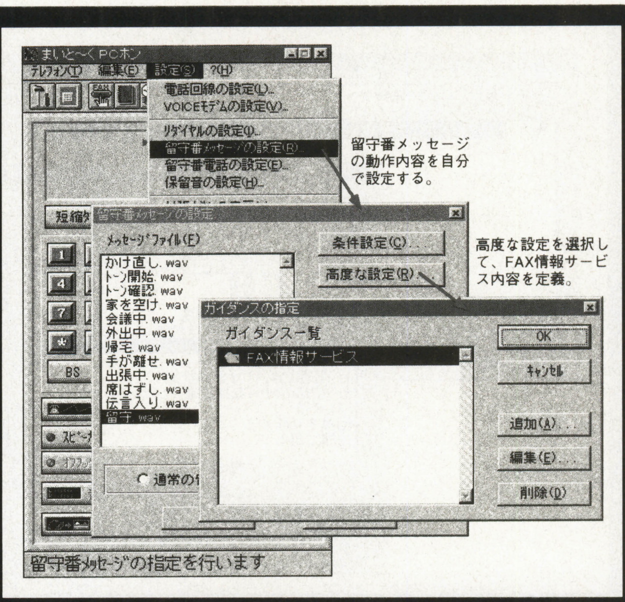
≪第3図≫BOX番号の入力



≪第4図≫FAX情報を受信中



≪第5図≫実際に受信したFAX内容



≪第6図≫FAX情報サービスを作ろう

力は，ピポパ音の“トーン”信号で操作をするということです。

「PCホン」では，このトーンへの変更を自動的に行なってくれます。相手に電話をかけ，つながると自動的にPCホン画面内にある“PB送出”ボタンが点灯し，トーン信号が出せる状態になります。

例えば「0000と押してください」とメッセージが流れたら，PB送出ボタンのランプが点灯しているのを確認して，10キーやマウスで“0000”と押し，続いて“発信ボタン”を押せばOKです。押した番号のピポパ音が流れればOKです。

相手のFAX音であるピー音が聞こえたら，PCホン上部にある“FAX手動受信ボタン”を押します。まいと～くFAX2が自動的に立ち上がり，FAXを受信しはじめます（**第3図，第4図**）。

受信したFAX内容は，同ソフトに表示される受信内容やPCフォン内の受信内容のタイトルをダブル・クリックすることで，その内容を見ることができます(**第5図**)。

もちろん，必要な部分だけをプリント・アウトすることも可能です。

今回操作したFAX情報サービスは，インターコムのFAX情報サービスです。もしも，手元にFAXがあるのでしたら，FAX機から03-3842-6565にダイアルをして，最新の製品情報をもらってみましょう。

≪第1表≫ガイダンス動作内容表

<<動作指定内容>> 基本的な動作指定には次のような内容があります。

●応答
- 応答メッセージの再生

●留守番
- 留守番応答メッセージの録音
- 留守番応答メッセージの確認
- 留守番伝言の録音
- 留守番伝言の再生
- 最新の留守番伝言を再生
- 伝言BOX暗証番号の受け付け

●トーン
- トーンの認識
- トーンの範囲認識
- トーン認識のタイムアウト条件設定
- トーン認識のリトライ条件設定

●FAX
- FAX送信

●その他
- 回線を切断する
- 先頭に戻る

FAX情報サービスを自分で作ろう

もらうばかりではなく自分の持っている情報をFAX情報として，自由に取り出せるように作ってみましょう。

PCホンの留守番電話機能や伝言BOXを自分で作ったように，FAX情報サービスを自分で作ることができます。

留守番電話メッセージの設定部分から，ガイダンスを設定します（**第6図**）。自分で作成するFAX情報サービスの動作をここで指定するわけです（**第1表**）。

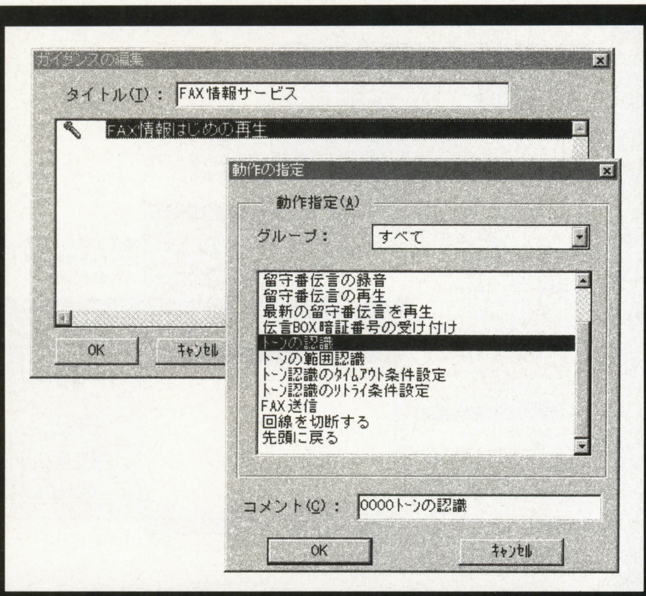
メッセージを流して，ここでピポパ音の音を確認して，よければFAXを送るというように動作を指定するわけです。

もちろん暗証番号を入力させたり，複雑な動作を指定することもできます。

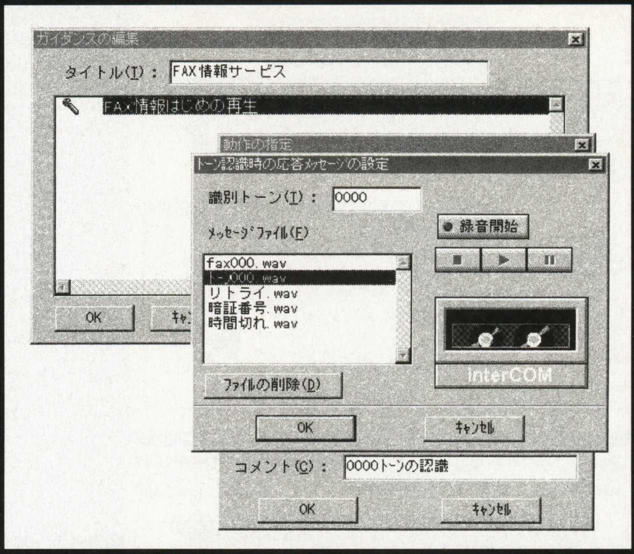
それでは，実際に作ってみることにしましょう。動作は，電話がかかってくると，FAX情報サービスだというメッセージを流し，操作方法を説明します。

ここで0000の番号が入力されたとき，全体のBOX番号が書かれた紙面をFAXし，0011が押されたら一つめのBOX番号としてその中の情報を送ります。そして，9999が押されたときに，回線を切ります。

電話がかかってきたときのメッセージは，動作の“応答メッセージの再生”を選択して，録音ボタンを押して応答メッセージを録音します。「こちらはxxxx



≪第７図≫動作内容を選択してプログラム



≪第８図≫トーンを認識したときの動作

FAX情報サービスです。0000を押すとBOX番号内容が送信されます。終了は9999です。それではBOX番号を入力してください」と録音させます。

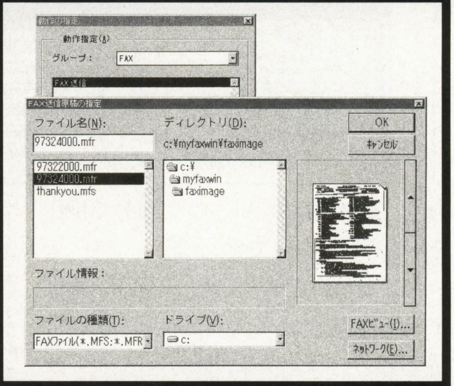
この動作の後に，ピポパ音を確認させる“トーンの認識”を指定して，確認させる番号内容と，確認されたときのメッセージ，例えば「xxxxですね。FAX音が聞こえたらFAXを受信してください」などと吹き込んでおきます（**第７図，第８図**）。そして，この後に動作すべきFAXの送信を『動作』の中から選び，送信させるFAX内容を指定します（**第９図**）。FAX内容は，スキャナで入力させた画像やワープロ・ソフトなどで作成した内容が利用できます。このとき，利用しているアプリケーション・ソフトからプリント・アウトを行なうと，その内容が直接FAXされますから，直接FAXではなくオプションの「保存」をチェックしてFAX内容として保存させます。こうして，作ったのが**第10図**です。

留守番電話ボタンを押せば，FAX情報サービスとして動作します（**第11図，第12図**）。

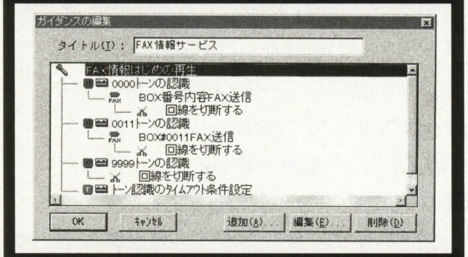
これだけで，押されたBOX番号がちがっていると，すでに入っている女性の声で「番号がちがいます。もう一度入力してください」や「トーンが確認できませんでした」などのメッセージも流れます。

情報の入るBOX番号を増やせば，もうこれだけでFAX情報サービスが完成です。

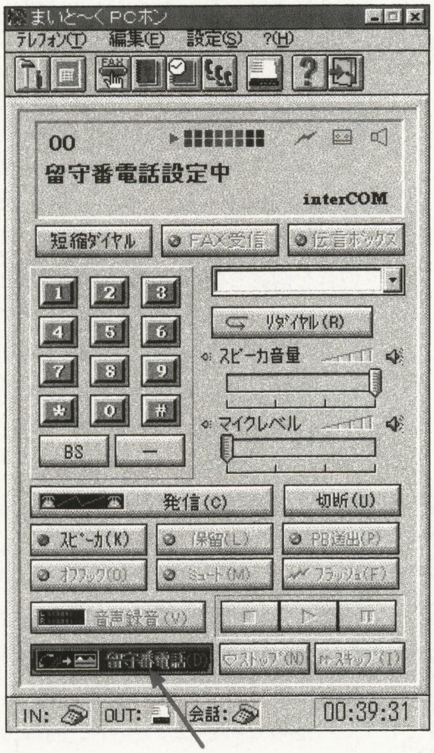
このように自分で安価に構築できるのが最高です。



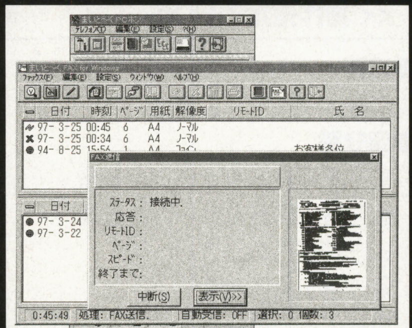
≪第９図≫送信させるFAX内容の指定



≪第10図≫完成したFAX情報サービスの内容



≪第11図≫留守番電話ボタンを押してサービス開始



≪第12図≫BOX番号にアクセスされFAX内容送信中

好評連載

1400機種以上のパソコンに対応!!

森 裕一

自分でできるパソコン・パワーアップ!

~CPU, キャッシュ・メモリ, 増設メモリ編~

AMD社が高性能CPUを発売!!

オーバードライブ製品も各社から販売!!

画像や音声をより快適に扱えるMMX対応のCPUが注目されていますが, MMX対応で, すごい性能を持った製品がAMD社から発売されます。

「AMD-K6」というのが製品名で, 差し替えることによってMMX対応の高速処理ができるようになります。

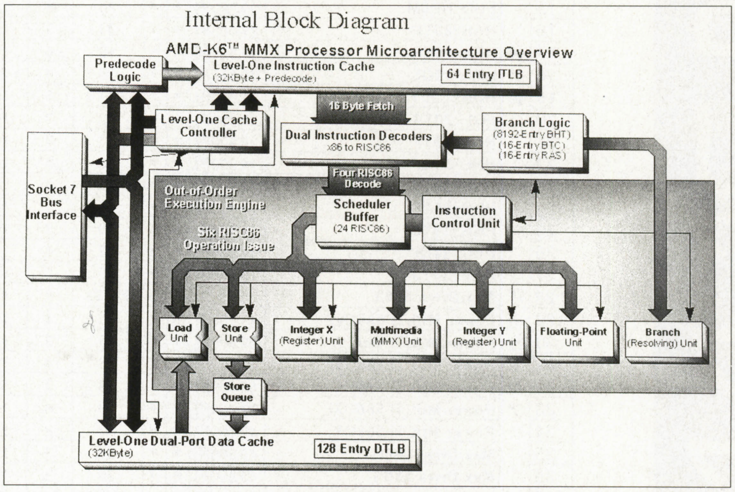
すでに, メルコなど, パワーアップ・パーツを発売している各社は, パソコンの機種ごとに互換性をチェックしており, 誰でも簡単に差し替えができる, オーバードライブ製品の開発に取りかかっています。

下の図は, AMD社が独自に測定したベンチマーク・テストの結果です。

左側はWindows95の場合, 右側は完全32ビット対応のWindows NTで測定したものです。

ライバルのインテル社のPentium ProやP55Cと比べると, なかなかの性能を誇っています。

右上の図は, ブロック・ダイヤグラムです。これらの回路が, 162㎜平方のスペースで880万個のトランジスタを使って組み上げられています。想像もつかないような集積度です。



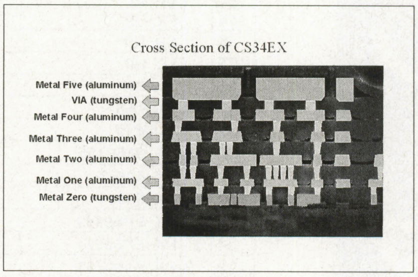
▲ K6のブロック・ダイヤグラム

CPUの中身は, 右の図のように, 何層にも重なった構造になっています。おかげで約4㎝四方という小さなサイズにおさまっているのです。

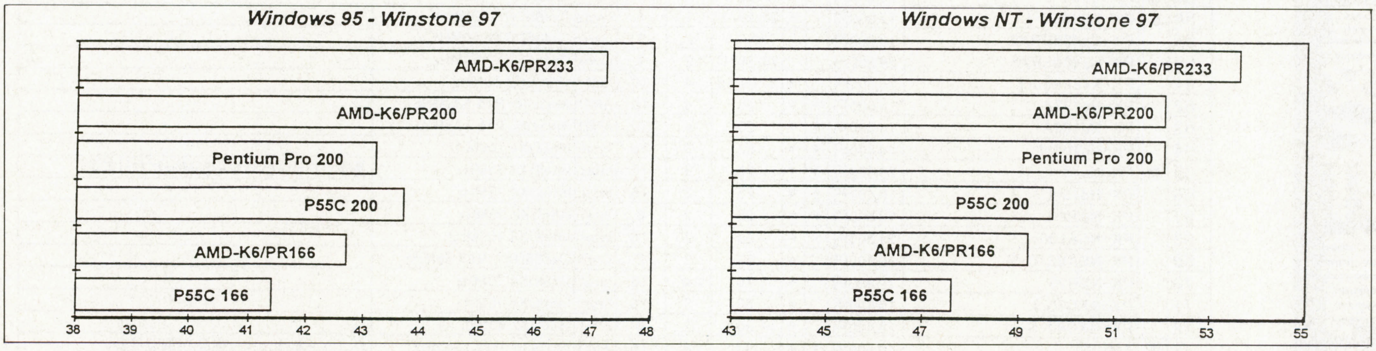
対するインテル社も, オーバードライブ製品を出すとの話もあります。

本コーナーにとっては, とてもうれしい状況になりました。

次号では, これらの新しいCPUの話題と製品情報を追いかけると共に, サービスする会社が増えてきた, ノート・パソコンのパワーアップなどを取り上げます。おたのしみに。



▲ K6の断面図



▲ ベンチマーク・テストの結果

《第1表》CPUパワーアップ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	Win95対応	数値演算プロセッサ	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカ	搭載CPU	特徴・注意事項
1	イ	JBOXPODP3V166	69,800円	*	*	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
2	ン	JBOXPODP3V166 Nタイプ	69,800円	*	*	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
3	テ	JBOXPODP3V150	49,800円	*	*	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
4	ル	JBOXPODP3V150 Nタイプ	49,800円	*	*	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
5		JBOXPODP3V125	39,800円	*	*	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		JBOXPODP3V125 Nタイプ	39,800円	*	*	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		JBOXPODP5V133	39,800円	*	*	60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
8		JBOXPODP5V83 Sタイプ	29,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
9		JBOXPODP5V83 Kタイプ	29,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
10		JBOXPODP5V63	22,000円	*	*	25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
11	メ	EUA-QPOM	29,800円	*	*	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
12	ル	EUF-EP0M	29,800円	*	*	16	8	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
13	コ	EUB-H0M	39,800円	*	*	20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
14		EUZ-Q0M	29,800円	*	*	25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 8,16,32 を2枚実装可能（うち1枚はEXB 8,16 も使用可能）
15		EUD-HP0M	29,800円	*	*	20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
16		HAS-33TP	27,000円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
17	終	HFA-16HS	44,800円	*	*	16	6	16		486CPU 96MHz	
18	終	HFA-16QS	29,800円	*	*	16	4	8		486CPU 64MHz	
19	終	HDA-C20TJ	18,000円	*	*	20/16	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
20		HRL-20TS	39,800円	*	*	20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
21		HCX-33TP	29,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
22		HNE-33QP	14,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
23		HNS-33TJ	19,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
24		HNS-25TS	14,800円	*	*	25	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
25		HNR-16TS	14,800円	*	*	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
26		HND-33QP	14,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
27		HAV-33TJ	19,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
28	ア	Max Drive 586X	39,800円	*	*	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
29	セ	Power MULTI 586Ce2	45,800円	*	*	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30	ッ	Power MULTI Ce4	69,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
31	ト	Power MULTI 586Cs2	45,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32	コ	Power MULTI VM4	69,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
33	ア	Power MULTI 586CXL	27,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
34		Power MULTI 586CX	49,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
35		Max Drive 586G	49,800円	*	*	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
36		Max Drive 586S	49,800円	*	*	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Power MULTI PNT-25	53,000円	*	*	20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
38		Power MULTI PNT-33	55,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
39		X Type P	14,800円			20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
40		X Type S	19,800円			16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
41		Max Drive SUV100	69,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
42		Max Drive SUV75	64,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
43		Cb-UP	59,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
44		FR-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
45		SR-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
46		FS-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
47		VIV-UP	49,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
48		586NAS		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
49		586NUV		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
50	アイ	PK-686P125	29,800円	*	*	50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
51	・	PK-586x3	26,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
52	オー	PK-586x4	26,800円	*	*	25/20	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
53	・	PK-EP586x3	22,000円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
54	デ	PK-EP586x4	22,000円	*	*	25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
55	ータ	PK-A586/98	24,800円	*	*	20/25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	セカンドキャッシュ対応機では併用も可能
56	機	PK-Cx100-L	34,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
57	器	PK-Cx66-L	24,800円	*	*	33	2	8		486CPU 66MHz	
58	終	PK-EP486D-L	17,000円		*	20/25/33	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
59		PK-Cx486DRX2	19,800円			20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
60		PK-Cx486SRX2	29,800円			20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
61		PK-X486S50-L	24,800円		*	8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
62		PK-Ne133A	14,000円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
63		PK-Nd133A	14,000円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
64		PK-Ne100-L	24,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
65	終	PK-Ne75-L	29,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
66		PK-Nd75-L	19,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
67		PK-Nd50-L	19,800円	*	*	25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
68		PK-NSA100-L	24,800円		*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
69		PK-NSA66/C-S	19,800円		*	33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
70		PK-NSR75	19,800円		*	16	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
71		PK-NXC75-L	19,800円		*	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
72		PK-NXC40-S	19,800円		*	20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
73	若	AMUP	19,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
74	松	Am5x86-P75取付キット		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
75	通	DX4/100取付キット		*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なります
76	商	Am5x86-P75換装サービス		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい

《第2表》増設メモリとセカンド・キャッシュ・メモリ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SD4100-16MT	↑ 15,000円							168ピン 16MBメモリ
102		NE-SD4100-32MT	↑ 29,800円							168ピン 32MBメモリ
103		NE-SIMXB-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
104		NE-SIMXB-8Mx2T	↑ 16,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
105		NE-SIMXB-16Mx2T	↑ 29,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
106		NE-SIMXB-32Mx2T	↑ 58,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
107		NE-SIMXA-4Mx2	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
108		NE-SIMXA-8Mx2T	↑ 18,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
109		NE-SIMXA-16Mx2T	↑ 34,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
110		NE-SIMXA-32Mx2T	↑ 66,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
111		NE-EDO-8Mx2T	↑ 16,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
112		NE-EDO-16Mx2T	↑ 29,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
113		NE-EDO-32Mx2T	↑ 58,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
114		NE-ECC-8Mx2T	↑ 18,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
115		NE-ECC-16Mx2T	↑ 34,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
116		NE-ECC-32Mx2T	↑ 66,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
117		NE-ECC-64Mx2	196,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
118		NE-SIM32-H4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM32-H8MT	↑ 8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
120		NE-SIM32-H16MT	↑ 15,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
121		NE-SIM32-H32MT	↑ 29,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
122		NE-SIM36-H4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
123		NE-SIM36-H8MT	↑ 9,200円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
124		NE-SIM36-H16MT	↑ 17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
125		NE-SIM36-H32MT	↑ 34,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
126		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
127		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
128		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
129		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
130		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
131		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
132		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
133		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
134		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
135		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
136		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
137		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
138		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
139		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
140		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
141		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
142		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
143		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
144		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
145		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
146		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
147		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
148		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
149		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
150		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
151		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
152		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
153		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
154		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
155		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
156		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
157		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
158		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
159		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
160		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
161		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
162		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
163		NE-AP128K	24,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
164		NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
165		Nr64-16MT	↑ 16,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 16MB
166		Nr64-32M	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 32MB
167		Nr64-64ME	58,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 64MB
168		Nb64-8M	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB

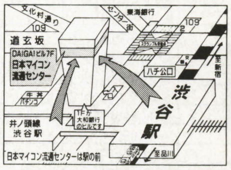
パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

24時間FAX 03-3463-4454



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F 日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
169		Nb64-16M	15,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
170		Nb64-32M	29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
171		Nb64-64ME	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
172		Ld34-4M	5,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
173		Ld34-8M	9,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
174		Ld34-16M	15,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
175		Ld34-32M	29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
176		NP34-4M	5,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
177		NP34-8M	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
178		NP34-16M	15,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
179		NP34-32M	29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
180		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
181		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
182		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
183		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
184		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
185		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
186		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
187		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
188		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
189		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
190		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
191		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
192		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
193		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
194		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
195		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
196		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
197		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
198		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
199		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
200		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
201		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
202		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
203		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
204		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
205		EP-RB7D-4MY	24,800円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
206		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
207		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
208		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
209		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
210		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
211		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
212		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
213		EDO646-16MT	☆ 15,000円							168ピン 16MBメモリ
214		EDO646-32MT	☆ 29,800円							168ピン 32MBメモリ
215		EDO646-64MT	☆ 58,000円							168ピン 64MBメモリ
216		SD4100-16MT	↑ 15,000円							168ピン 16MBメモリ
217		SD4100-32MT	↑ 29,800円							168ピン 32MBメモリ
218		ECC366-8Mx2T	↑ 18,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
219		ECC366-16Mx2T	↑ 34,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
220		ECC366-32Mx2T	↑ 66,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
221		EDO326-4Mx2	8,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
222		EDO326-8Mx2T	↑ 16,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
223		EDO326-16Mx2T	↑ 29,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
224		EDO326-32Mx2T	↑ 58,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
225		DV-SIM326-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
226		DV-SIM326-8Mx2T	↑ 16,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
227		DV-SIM326-16Mx2T	↑ 29,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
228		DV-SIM326-32Mx2T	↑ 58,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
229		SIM326-4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
230		SIM326-8MT	↑ 8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
231		SIM326-16MT	↑ 15,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
232		SIM326-32MT	↑ 29,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
233		SIM327-4M	3,900円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
234		SIM327-8MT	↑ 8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
235		SIM327-16MT	↑ 15,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
236		SIM327-32MT	↑ 29,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
237		SIM366-4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
238		SIM366-8MT	↑ 9,200円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
239		SIM366-16MT	↑ 17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
240		SIM366-32MT	↑ 34,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
241		SIM367-4M	4,900円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
242		SIM367-8MT	↑ 9,200円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
243		SIM367-16MT	↑ 17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
244		SIM367-32MT	↑ 34,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
245		SIM366-8Mx2T	↑ 18,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
246		SIM366-16Mx2T	↑ 34,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
247		SIM366-32Mx2T	↑ 66,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
248		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
249		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
250		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
251		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
252		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
253		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
254		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
255		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ

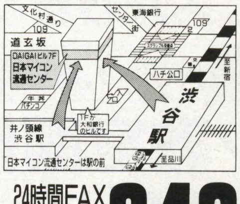
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
256	メルコ	ESD-16MG	☆ 13,000円							168ピン 16MBメモリ 2枚組
257		ESD-32MG	☆ 26,000円							168ピン 32MBメモリ 2枚組
258		EMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
259		EMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
260		EMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
261		EMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
262		EMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
263		EMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
264		EMH-E128MG	116,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
265		EMW-P16MG	13,500円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
266		EMW-P32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
267		EMW-P64MG	51,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
268		EMW-16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
269		EMW-32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
270		EMW-64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
271		EMF-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
272		EMF-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
273		EMF-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
274		EMF-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
275		EMF-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
276		EMF-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
277		EXB-8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
278		EXB-16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
279		EXB-R8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
280		EXB-R16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
281		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 8,16,32にて増設可能
282		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 8,16,32いずれかが必須
283		ESE-OMY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
284		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
285		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 16,32,64いずれかが必須
286		EN8-16MG	14,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
287		EN8-32MG	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
288		EN8-64MG	59,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
289		ENB-8MG	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
290		ENB-16MG	16,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
291		ENB-32MG	29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
292		ENB-64MG	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
293		ENL-8MG	7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
294		ENL-16MG	14,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
295		ENL-32MG	29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
296		ENP-8MG	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
297		ENP-16MG	16,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
298		ENP-32MG	29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
299		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
300		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
301		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
302		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
303		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
304		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
305		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
306		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
307		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
308		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
309		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
310		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
311		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
312		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
313		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
314		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
315		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
316		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
317		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
318		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
319		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
320		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
321		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
322		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
323		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 8,16,32にて増設可能
324		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F 日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
325		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
326		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
327		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
328		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
329		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
330		VMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
331		VMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
332		VMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
333		VMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
334		VMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
335		VMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
336		VMC-W16MG	13,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
337		VMC-W32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
338		VMC-W64MG	52,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
339		VMB-W16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
340		VMB-W32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
341		VMB-W64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
342		VMB-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
343		VMB-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
344		VMB-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
345		VMB-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
346		VMB-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
347		VMB-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
348		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
349		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
350		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
351		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
352		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
353		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
354	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
355		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
356		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
357		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
358		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
359		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
360		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
361		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
362		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
363		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
364		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
365		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
366		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
367		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
368		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
369		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
370		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
371		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
372		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
373		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
374		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
375		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
376		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
377		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
378		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
379		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
380		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
381		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
382		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
383		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
384		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
385		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
386		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
387		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
388		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
389		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
390	若松通商	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
391		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
392		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

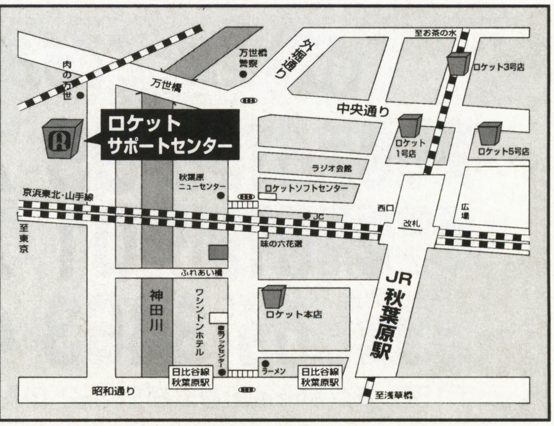
アップグレード、インストール
サービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休



《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1, 第2表を参照してください

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・➒=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU (単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
NEC	PC-9801BA/ U2, M2	□	i486DX2/40MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			55, 52, 13,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9801BA/U6	□	i486DX2/40MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 13,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9801BA2/ U2, M2, U7	□	i486DX2/66MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	55, 51, 14, 16, 38,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	164 | 311
	PC-9801BA3/U2	○	i486DX2/66MHz	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～280 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BA3/U2W	○	i486DX2/66MHz	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～280 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BS2/ U2, M2, U7	□	i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			55, 51, 14, 16, 38,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX/ U2, M2	□	i486SX/20MHz	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			55, 52, 13, 37,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9801BX/U6	□	i486SX/20MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 13, 37,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9801BX2/ U2, M2	□	i486SX/25MHz	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			55, 52, 14, 37,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX2/U7	□	i486SX/25MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			55, 52, 14, 37,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX3/U2	○	i486SX/33MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～280 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX3/U2W	○	i486SX/33MHz	5.6	63.6	0	2	0	?	32	8			8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～280 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX4/ U2, U2/C	○	i486DX2/66MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8	0	0	55, 51, 16,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801BX4/U2 -P, /C-P	○	PentiumODP/63MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32	0	0		118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9801CS 2, 5		i386SX/16MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	40,	152(追157, 158) |	
	PC-9801CS 5/W		i386SX/16MHz	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	40,	126 | 320 |	
	PC-9801DA 2, 5, 7, /U2, /U5, /U7		i386DX/20MHz	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	15, 39,	148, 149(追157, 158) | 315(追320) |	
	PC-9801DS 2, 5, /U2, /U5		i386SX/16MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	60, 40,	153(追157, 158) | 317(追320) |	
	PC-9801DX 2, 5, /U2, /U5		i80286/12MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	61, 40,	155(追157, 158) |	
	PC-9801ES 2, 5		i386SX/16MHz	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	60,	154 |	
	PC-9801EX 2, 4		i80286/12MHz	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156 | 318 |	
	PC-9801FA 2, 5, 7, /U2, /U5, /U7		i486SX/16MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			12,	142, 143(追126) | 313(追320) |	
	PC-9801FS 2, 5, 7, U2, U5, U7		i386SX/20MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145, 146(追126) | 316(追320) |	
	PC-9801FX 2, 5, /U2, /U5		i386SX/12MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145, 146(追126) | 316(追320) |	
	PC-9801NA , 40, 120		i486SX/20MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190, 191 | 304 |	
	PC-9801NA/C , 40, 120		i486SX/20MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190, 191 | 304 |	
	PC-9801NL/A 120		i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9801NL/A 260A		i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9801NL/R		i486SX/16MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				185, 186 | 305 |	
	PC-9801NS/A		i486SX/33MHz	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180～184 | 299～301 |	
	PC-9801NS/A 120, 340		i486SX/33MHz	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180～184 | 299～301 |	
	PC-9801NS/R , 40, 120		i486SX/16MHz	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			70, 25,	185, 186 | 305 |	
	PC-9801NS/T , 40, 80		i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					192 | 306 |	
	PC-9801NX/C		i486SX/20MHz	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			72, 25,	187～189 | 302, 303 |	
	PC-9801NX/C 120		i486SX/20MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			72, 25,	187～189 | 302, 303 |	
	PC-9801RA 2, 5		i386DX/16MHz	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0		150 |	
	PC-9801RA 21, 51		i386DX/20MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	15, 39,	148, 149(追157, 158) | 315(追320) |	
	PC-9801RS 21, 51		i386SX/16MHz	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	60, 40,	147(追158) |	
	PC-9801RX 2, 4, 21, 51		i80286/12MHz	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156 | 318 |	
	PC-9801US , 40, 80		i386SX/16MHz	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		126 |	
	PC-9801UX 21, 41		i80286/10MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	|	
	PC-9801VX 0, 2, 4, 4WN		i80286/8MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	|	
	PC-9801VX 01, 21, 41, 41WN		i80286/10MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	|	
	PC-9821 model S1		i386SX/20MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126) |	
	PC-9821 model S2		i386SX/20MHz	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126) |	
	PC-9821Ae/ U2, M2	□	i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			55, 52, 11, 28,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9821Ae/ U7, M7	□	i486SX/25MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 11, 28,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9821Ae/ U7W, M7W	□	i486SX/25MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 52, 11, 28,	126 | 320 |	
	PC-9821Af/ U9W, M9W	□	Pentium/60MHz	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				140(追122～124(2組)) | 265, 266, 268, 269(必PC-9821AF-B01) | 271, 272, 274, 275(2組)(必PC-9821AF-B01)	|
	PC-9821An/ U2, M2	○	Pentium/90MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	256	256		107～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	
	PC-9821An/ U8W, C9T	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	256	256		107～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	
	PC-9821Ap/ U2, M2, U7, M7, U9	□	i486DX2/66MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 51, 11, 16, 38,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9821Ap/ U7W, M7W, U9W	□	i486DX2/66MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 51, 11, 16, 38,	126 | 320 |	
	PC-9821Ap2/ U2, M2	□	i486DX2/66MHz	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137～139(追122～124) | 281(追274～276) |	163 | 310
	PC-9821Ap2/ U8W, C8P, C9W	□	i486DX2/66MHz	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137～139(追122～124) | 281(追274～276) |	163 | 310
	PC-9821Ap2/C9T	□	i486DX2/66MHz	7.6	71.6	8	4	4	0	16	8	128	256	8, 55, 28,	122～124 | 274～276 | 354～357,	163 | 310
	PC-9821Ap3/ C8W, C9W	○	IntelDX4/100MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256	55,	122～125 | 274～276 | 354～357,	162 | 309
	PC-9821Ap3/ U2, M2	○	IntelDX4/100MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256	55,	122～125 | 274～276 | 354～357,	162 | 309
	PC-9821As/ U2, M2, U7, M7, U8	□	i486DX/33MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 51, 11, 16, 38,	142, 143(追126) | 312(追320) |	
	PC-9821As/ U7W, M7W, U8W	□	i486DX/33MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 51, 11, 16, 38,	126 | 320 |	
	PC-9821As2/ U2, M2	□	i486SX/33MHz	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137～139(追122～124) | 281(追274～276) |	163 | 310
	PC-9821As2/ U7W, U7P, U8W, U8P	□	i486SX/33MHz	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137～139(追122～124) | 281(追274～276) |	163 | 310
	PC-9821As3/ U2, M2	○	i486DX2/66MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	8, 55, 51, 28,	122～125 | 274～276 | 354～357,	162 | 309
	PC-9821As3/C8W	○	i486DX2/66MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	8, 55, 51, 28,	122～125 | 274～276 | 354～357,	162 | 309
	PC-9821Be/U7W	□	i486SX/25MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			10, 55, 52, 28,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9821Bf/U8W	□	Pentium/60MHz	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9821Bp/ U7W, U8W	□	i486DX2/66MHz	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	164 | 311
	PC-9821Bs/U7W	□	i486SX/33MHz	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			8, 55, 51, 16, 28,	118～125 | 271～278 | 354～357, 362～365,	
	PC-9821C200/ V, C	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		111～116 | 258～263, 265～267 | 274～276(2組) |	
	PC-9821Cb model 2, 2D, 2F	○	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			43,	131～133(追122～125) | 284(必274～276) |	
	PC-9821Cb10/T model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	
	PC-9821Cb2/ B, T, M, A	○	i486DX2/66MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			28,	128～130(追118～125) | 282(必271～273) |	
	PC-9821Cb3/T model A, B	☆	Pentium/75MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	
	PC-9821Ce modelS1	□	i486SX/25MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			28,	141(追126) | 314(追320) |	
	PC-9821Ce modelS2	□	i486SX/25MHz	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			28,	141(追126) | 314(追320) |	
	PC-9821Ce2 model S1	□	i486SX/25MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			29, 30,	134～136(追122～125) | 283(必274～276) |	
	PC-9821Ce2 model S2, S2D, T2, T2D	□	i486SX/25MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			29, 30,	134～136(追122～125) | 283(必274～276) |	
	PC-9821Cf modelS3	○	Pentium/60MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				| 285(必265～270 | 271～276(2組)) |	
	PC-9821Cr13/T model A, B	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16	0	0		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	
	PC-9821Cs2 modelS2, S3	□	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			31, 32,	134～136(追122～125) | 283(必274～276) |	
	PC-9821Ct16/F model A, B	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Ct20/A model A, B	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116 | 258～263, 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Cu10/D model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Cu13/E model A, B	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	0	0		111～116 | 258～263, 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Cu13T/B	☆	Pentium/133MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		111～116 | 258～263, 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Cu16/H model A, B	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116 | 258～263, 265～270 | 271～276(2組) |	
	PC-9821Cx modelS2, S3	○	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			56, 57, 21, 33, 34,	134～136(追122～125) | 283(必274～276) |	
	PC-9821Cx13/ S5T, S7M model A, B	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	160, 161 | 307 |
	PC-9821Cx2/ S15B, S17B, S15T, S17T	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	160, 161 | 307, 308 |
	PC-9821Cx3/ S5T, S7 model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103～110 | 265～270 | 271～276(2組) | 354～357(2組)	160, 161 | 307, 308 |
	PC-9821Es/ 340U, 340N, 340NL, 540N	○	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8	0	0		176～179 | 296～298 |	
	PC-9821La10/5 model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821La10/8 model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169～171(差) | 290～292(差) |	
	PC-9821La10/S8 model C, D	☆	Pentium/100MHz	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169～171(差) | 290～292(差) |	
	PC-9821La7/D5 model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Ld/ 350A, 350A2	○	i486SX/33MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差) | 293～295(差) |	
	PC-9821Ld/260	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Ls12/D10 model C, D	☆	Pentium/120MHz	32	48	16	1	0	16	32	16	256	256		166 |	
	PC-9821Ls150/S14 model C, D	☆	PentiumMMX/150MHz	32	48	16	1	0	16	32	32	256	256		166 |	
	PC-9821Lt/ 350A, 540A	○	i486DX2/50MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差) | 293～295(差) |	
	PC-9821Lt/260	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Lt2/ 3A, 3D, 7A	○	i486DX2/50MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差) | 293～295(差) |	
	PC-9821Na12/ H10, H8	☆	Pentium/120MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Na13/ H10, C10	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Na13/H10	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Na15/X14	☆	Pentium/150MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	512	512		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Na7/ H3, H7, HC7	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Na9/H8	☆	Pentium/90MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Nb10/ S10F, S8	☆	Pentium/100MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Nb10/5	○	Pentium/100MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171 | 289～292 |	
	PC-9821Nb7/ D5, C8	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				168～170 | 289～291 |	
	PC-9821Nd	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nd/340W	○	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nd2	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Nd2/ 3, 5	○	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Ne	□	i486SX/33MHz	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180～182 | 299, 300 |	
	PC-9821Ne 120/W	□	i486SX/33MHz	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180～182 | 299, 300 |	
	PC-9821Ne2	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Ne2/340W	○	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Ne3	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Ne3/ 3, 5	○	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Nf/ 340W, 810W	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nm	○	i486DX2/50MHz	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nm/340	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Np/ 340W, 540W, 810W	○	IntelDX4/75MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nr12/D10	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165～167 | 286～288 |	
	PC-9821Nr13/D10 model A, B	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	2	1	32	64	16	256	256		165～167 | 286～288 |	
	PC-9821Nr15/ S14F, S10	☆	Pentium/150MHz	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165～167 | 286～288 |	
	PC-9821Nr150/X14F	☆	PentiumMMX/150MHz	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165～167 | 286～288 |	
	PC-9821Nr166/X30 N, F	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165～167 | 286～288 |	
	PC-9821Ns/ 340W, 540W, 810W	○	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				176～179 | 296～298 |	
	PC-9821Nx/ 3, C7	○	IntelDX4/100MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172～175 | 293～295 |	
	PC-9821Ra18/N20		PentiumPRO/180MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114～116, 107～110 | 261～267 | 274～276(2組) |	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

増設メモリの製品番号: ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号	キャッシュメモリの製品番号
	PC-9821Ra20/N12	☆	PentiumPRO/200MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	C256	256		114〜116, 107〜110 | 261〜263, 265〜267 | 274〜276(2組)	
	PC-9821Ra20/N30		PentiumPRO/200MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114〜116, 107〜110 | 261〜267 | 274〜276(2組)	
	PC-9821Rs20/B20		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114〜116, 107〜110 | 261〜264	
	PC-9821Rv20/N20		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114〜116, 107〜110 | 261〜264	
	PC-9821St20/L16	☆	PentiumPRO/200MHz	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		107〜110(2組) | 268〜270(2組) | 274〜276(4組) | 354〜357(4組)	
	PC-9821V10/ S5K, S7K model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	307
	PC-9821V10/ S5K, S7K model C, D	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	1,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	307
	PC-9821V10/C4R model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821V10/C4R model E, F	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821V12/ S5R, S7R model A, B	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	307
	PC-9821V13/ S5R, S7R model A, B, C, D	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	307
	PC-9821V13/M7 model C2, D2	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C2, D2, E2, F2	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C3, D3, G3	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111〜116 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V16/M7 model C2, D2	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	161(差)
	PC-9821V16/M7 model C3, D3	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111〜116 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V16/S5 model C2, D2	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V166/S 7, 5 model C, D＊33＊36	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111〜116(x2) | 258〜263, 265〜270(x2)	
	PC-9821V20/M7 model C2, D2, E2, F2	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	161(差)
	PC-9821V20/M7 model C3, D3, E3, F3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111〜116 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V20/S5 model C3, D3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111〜116 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V20/S7 model C3, D3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111〜116 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821V200/M7 model C, D, E, F＊33＊34＊35	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		101〜102(x2) | 111〜116(x2) | 256, 257(x2) | 258〜263, 265〜270(x2)	
	PC-9821V200/S Z, 7 model C, D＊33＊36	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111〜116(x2) | 258〜263, 265〜270(x2)	
	PC-9821V7/ S5K, S7K model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	307
	PC-9821V7/C4K model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5, 50,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821Xa/ U8W, C9W, C10W, U1	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821Xa10/ C4, C12	◎	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	2,	107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xa10/ K8, K12	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	2,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	160, 161 | 307, 308
	PC-9821Xa12/ C8, C12, K8, K12	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xa13/ K12, K16	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xa13/W12	☆	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114〜116 | 261〜267 | 274〜276(2組)	159(差)
	PC-9821Xa16/ R12, R16	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xa16/W16	☆	Pentium/166MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114〜116 | 261〜267 | 274〜276(2組)	159(差)
	PC-9821Xa16/W30	☆	Pentium/166MHz	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114〜116 | 261〜267 | 274〜276(2組)	159(差)
	PC-9821Xa20/W30		Pentium/200MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	256	512		114〜117 | 261〜267 | 274〜276(2組)	
	PC-9821Xa7/ C4, C8	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6, 50,	107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xa7e/ S17, S15	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組)	160 | 307
	PC-9821Xa9/ C4, C8	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	4,	107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xb10/F		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821Xb10/J8	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	160 | 307
	PC-9821Xc13/M7	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821Xc13/S5	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111〜116 | 103〜110 | 258〜263, 265〜270 | 271〜276(2組)	
	PC-9821Xc13/S5 model A2, B2＊33＊36	☆	Pentium/133MHz	32	128	0	3	2	32	64	16	256	256		111〜116(x2) | 258〜263, 265〜270(x2)	
	PC-9821Xc16/M7 model A2, B2＊33＊34＊35	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	3	32	64	16	256	256		101〜102(x2) | 111〜116(x2) | 256, 257(x2) | 258〜263, 265〜270(x2)	
	PC-9821Xe/U7W	○	i486SX/33MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 55, 51, 16, 28,	118〜125 | 271〜278	
	PC-9821Xe10/ C4, S15	○	IntelDX4/100MHz	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			55, 16,	118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xe10/4	○	IntelDX4/100MHz	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			55, 16,	118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xe10/4-P	○	PentiumODP/83MHz	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xe10/C4-P	○	PentiumODP/83MHz	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xf/ U8W, C9W, U1	○	Pentium/60MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821Xn/ U8W, U9W	○	Pentium/90MHz	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			3,	118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xp/ U8W, C9W	○	IntelDX4/100MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16			55,	118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xs/ U7W, U7WL, C8W＊25＊24	○	i486DX2/66MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 55, 28,	118〜125 | 271〜278 | 354〜357, 362〜365,	
	PC-9821Xt/C10W	◎	Pentium/90MHz	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	
	PC-9821Xt13/ C12, K12	◎	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xt16/R16	☆	Pentium/166MHz	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		107〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xv13/R16	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103〜110 | 265〜270 | 271〜276(2組) | 354〜357(2組)	161(差) | 308(差)
	PC-9821Xv13/W16	☆	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114〜116 | 261〜267 | 274〜276(2組)	159(差)
	PC-9821Xv20/W30	☆	Pentium/200MHz	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114〜116 | 261〜267 | 274〜276(2組)	159(差)
	PC-98GS model 1, 2		i386SX/20MHz	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	20, 40,	126	
	PC-98RL model 2, 5, 21, 51		i386SX/20MHz	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		151	
	PC-H98 model 105, /U105 100, 300	□	i486DX2/66MHz	7.5	?31.5	8			0	4	8			38,	127 | 321	
	PC-H98 model 80, U80 002, 040, 100		i486SX/16MHz	1.5	15.5	2			0	2	8				126	
	PC-H98 model 90, U90 002, 040, 100	□	i486SX/25MHz	3.5	?15.5	4			0	2	8			37,	126	
エプソン	PC-386 STD, H20, H40		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	59,	205, 206(追193, 194(2組)) | 324(追325)	
	PC-386G STD, H100, F1		i386DX/33MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0		205, 206(追193, 194(2組)) | 324(追325)	
	PC-386GE 2, 3, 5, 2E, 5E		i386SX/16MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40,	205, 206(追193, 194(2組)) (x1) | 193, 194(x1) | 324(追325) (x1) | 325(x1)	
	PC-386GS 2, 3, 5, 2E, 5E		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	59,	205, 206(追193, 194(2組)) (x1) | 193, 194(2組) (x2) | 324(追325) (x1) | 325(x2)	
	PC-386M STD, H40		i386SX/16MHz	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	40,	207(追126)	
	PC-386P		i386SX/16MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40,	203, 204(追193, 194(2組)) (x1) | 193, 194(x1) | 324(追325) (x1) | 325(x1)	
	PC-386S STD, H40, F1, UST		i386DX/25MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	39,	205, 206(追193, 194(2組)) | 324(追325)	
	PC-386V STD, H20, H40		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	59, 39,	205, 206(追193, 194(2組)) | 324(追325)	
	PC-386VR STD, H40		i386SX/16MHz	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	40,		
	PC-486FE 1GW		i486SX/25MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			36,	203, 204(追193, 194(2組)) | 323(追271, 272)	
	PC-486FE 2		i486SX/25MHz	1.6	21.6	2	2	2	0	16	8			36,	203, 204(追193, 194(2組)) (x1) | 193, 194(x1) | 323(追271, 272) (x1) | 325(x1)	
	PC-486FR 1GW		i486SX/33MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 16, 44,	203, 204(追193, 194(2組)) | 323(追271, 272)	
	PC-486FR 2		i486SX/33MHz	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 16, 44,	203, 204(追193, 194(2組)) (x1) | 194(x1) | 323(追271, 272) (x1) | 325(x1)	
	PC-486FS 1HW		i486DX2/66MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 46,	203, 204(追193, 194(2組)) | 323(追271, 272)	
	PC-486FS 2		i486DX2/66MHz	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 46,	203, 204(追193, 194(2組)) (x1) | 194(x1) | 323(追271, 272) (x1) | 325(x1)	
	PC-486GF 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/16MHz	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8				205, 206(追193, 194(2組)) (x2) | 193, 194(x2) | 324(追325) (x2) | 325(x2)	
	PC-486GR 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組)) (x2) | 193, 194(x2) | 324(追325) (x2) | 325(x2)	
	PC-486GR Super 2, 3, 5, 2E, 5E		i486DX2/50MHz	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組)) (x2) | 193, 194(x1) | 324(追325) (x2) | 325(x1)	
	PC-486GR+ 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/25MHz	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組)) (x2) | 193, 194(x1) | 324(追325) (x2) | 325(x1)	
	PC-486HG 2, 3, 5		i486DX2/50MHz	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			10, 54, 28,	193〜195(x2) | 326(x2)	
	PC-486HG 2GW		i486DX2/50MHz	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			10, 54, 28,	195(差) (x2) | 326(差) (x2)	
	PC-486HX 2, 3, 5		i486DX2/66MHz	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			8, 28,	193〜195(x2) | 326(x2)	
	PC-486HX 2GW, 3JW		i486DX2/66MHz	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			8, 28,	195(差) (x2) | 326(差) (x2)	
	PC-486ME 1LM, 1LVM		Cx486DX2/66MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	8				196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-486MR 2		i486SX/33MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486MR 2GW		i486SX/33MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486MS 2		i486DX2/66MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486MS 2IW		i486DX2/66MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486MU 2GW, 2GWM, 2IWM2		i486SX/33MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486MV 2J, 2JM, 2JVM		i486DX2/66MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486NOTE AS 2, 1D, C2, X2		i486SX/25MHz	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			42, 48,	211, 212	
	PC-486NOTE AS D2		i486DX2/50MHz	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			42, 48,	211, 212	
	PC-486NOTE AU 2, C2, X2, 2HT		i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208〜212 | 327〜329	
	PC-486NOTE AU 2HW, C2HW, X2HW		i486SX/33MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208〜212 | 327〜329	
	PC-486NOTE AV 2, C2, X2		i486DX2/50MHz	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208〜212 | 327〜329	
	PC-486NOTE AV X1JW		i486DX2/50MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208〜212 | 327〜329	
	PC-486P 2, 2E		i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	3	3	0	16	8			37,	203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193, 194(x2) | 324(追325) (x1) | 325(x2)	
	PC-486P WIN		i486SX/25MHz	3.6	14.6	4	3	3	0	16	8			37,	203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193, 194(x2) | 324(追325) (x1) | 325(x2)	
	PC-486RS 2		i486DX2/66MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199) | 203, 204(追193, 194(2組, x1)) | 193〜197(x2) | 323(追271〜273) (x1) | 271(x2)	
	PC-486SE 2		i486SX/25MHz	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			36,	203, 204(追193, 194(2組)) | 323(追271, 272)	
	PC-486SR 2		i486SX/33MHz	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			53, 45,	203, 204(追193, 194(2組)) | 323(追271, 272)	
	PC-586MV		Pentium/60MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RA 2, 1LW		Pentium/90MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			3,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RJ		Pentium/120MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RT 1LW		Pentium/75MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RV 1JW		Pentium/60MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RV 2		Pentium/60MHz	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			7,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PC-586RX 1LW		Pentium/100MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		1,	196〜199(2組) | 271〜273(2組)	
	PCV-560F 3A, 3L, 3LCD		Pentium/90MHz	16	128					32	16	256	512	3,	229〜244(2組)	
	PCV-560S 2L, 2LCD		Pentium/60MHz	8	128					32	16	256	512	7,	229〜244(2組)	
	PCV-590S 3L, 3LCD		Pentium/90MHz	16	128					32	16	256	512	3,	229〜244(2組)	
東芝	BREZZA 5100 CX/A, CX/B, CX/C		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16			1,	229〜244(2組) | 225〜228 | 336〜341 | 342〜344(2組) | 374〜377(2組)	
	BREZZA 5100CI		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	229〜244(2組) | 225〜228 | 336〜341 | 342〜347(2組) | 374〜377(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・❸=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	BREZZA 5120CI		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	
	BREZZA 5133DA		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	
	BREZZA 5166MA		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	
	BREZZA 5133MB	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～224|330～335|	
	BREZZA 5166MB	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～224|330～335|	
	BREZZA 5200MB	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		221～224|330～335|	
	BREZZA 5200VMB	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		218～224|330～335|	
	J-3100 PV425 201J,341J		i486SX/25MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237,238,241,242|342,345,339|354～355(2組)	
	J-3100 PV433 201J,341J		i486SX/33MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237,238,241,242|342,345,339|354～355(2組)	
	J-3100 PV466 201J,341J		i486DX2/66MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237,238,241,242|342,345,339|354～355(2組)	
	J-3100 PV499									16					|342,343,345,346,339,340|	
	J-3100 PV590		Pentium/90MHz	8	136	8	4	4	0	32	16				237～239,241～243(2組)|339,340|342,343,345,346(2組)|354～356(2組)	|
	J-3100PV2 433 251V3,251M3*3*16*11		i486SX/33MHz	8	56	8	3	3	0	16	8			8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	J-3100PV2 466 341V3*3*16*11		i486DX2/66MHz	8	56	8	3	3	0	16	8	256		8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	J-3100PV2 499 341V3		IntelDX4/100MHz	8	56	8	3	3	0	16	16				237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	J-3100 ZS		i386SX/								0	0	0	40,	|	
	SV 466									16					237,239,241,243|343,346,340|	
	SV 560									32					237～244(2組)|354～357(2組)	
	SV 566									32					237～244(2組)|354～357(2組)	
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16			5,	221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV3000/575 081S/W		Pentium/75MHz	16	128	0	4	2	8	32	16			5,	221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV3000/5100 001S/D ,081S/W,081CDS/W		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256		1,	221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV3000/5120 001S/D ,101S/W,101CDS/W		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221～228|229～244(2組)|330,331,333,334|374～377(2組)	
	PV3000/5150		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV5000/5133		Pentium/133MHz*	16	128	0	4	2	8	32					221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV5000/5166		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	PV5000/5150		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221～228|229～244(2組)|330,331,333,334,336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7		i386SX/20MHz	2	8						0	0	0	40,	|	
富士通	FM TOWNS HR		i486SX/20MHz	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0		253～255|351～353|	
	FMV TOWNS Fresh GT		Pentium/90MHz	8							16				|336～341|342～347(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GS		Pentium/90MHz	8							16				|336～341|342～347(2組)|	
	FMV TOWNS model H		Pentium/120MHz	16							16				|339～341|342～347(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GE		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS Fresh GM		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS model H2		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV-425D FD,170,340*12*19*11		i486SX/25MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,10,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-433D FD,170,340*12*20*11		i486DX/33MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-466D FD,170,340*12*20*11		i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-425sD2 FD,170*2*21*11*31		i486SX/25MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,10,	237～239,241～243|342,343,345,346,340|354～356,	
	FMV-433sD2 FD,170,340*2*11*31		i486SX/33MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,340|354～356,	
	FMV-433sD2 340C*2*11*31		i486SX/33MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,340|354～356,	
	FMV-466D2 FD,170,340*2*11		i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-466D2 340C*2*11		i486DX2/66MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-499D2 FD,528		IntelDX4/100MHz	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128		237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-499D2 528C		IntelDX4/100MHz	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128		237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-590D2 FD,528,528C		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	
	FMV-566DE FD,528,528C		Pentium/66MHz	8	192	0	6	4	4	32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590Tsp		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C*27*23*11*29		i486SX2/50MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,10,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-466D3 FD,270,420,420C*11*29		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-499D3 FD,528,528C		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		237～239,241～243|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	FMV-560D3 FD,528,528C		Pentium/60MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590D3 FD,730,730C		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-560DE FD,528,528C		Pentium/60MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-466D4 FD		i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128		237～244|342～347,339～341|354～357,	
	FMV-466D4 420,850		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128		237～244|342～347,339～341|354～357,	
	FMV-4100D4 FD,850		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237～244|342～347,339～341|354～357,	
	FMV-575D4 FD,850		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5100D4 FD,850,850C		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-575DE2 FD,850,850C		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590DE2 FD,850,850C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	3,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590T2 FD,850,850C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5120T2 FD,850,850C		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-590T2sp ,M	○	Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237～244(2組)|354～357(2組)	
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	1,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-6200T3		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256			239(2組)|240(4組)|339～341|342～344(2組)|354～357(2組)	
	FMV-6150T3		PentiumPRO/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				239(2組)|240(4組)|339～341|342～344(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/200MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5100D6 FD,850,850A		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237～240(2組)|339～341	
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218～220|237～240(2組)|339～341|	
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	FMV-6200T4 2.5GC		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		239(2組)|240(4組)|339～341|	
	FMV-5200D5 FD,3.5GC,3.5GCA		Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		218～220|333～335|	
	FMV-5166T5 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/166MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		218～220|333～335|	
	FMV-6200D7 2.5GC,2.5GCN		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218～220|333～335|	
	FMV-5166D7 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～220|333～335|	
	FMV-5133D7 FD,1.6GA,1.6GC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～220|333～335|	
	FMV-5166DE5 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218～220|333～335|	
	FMV-6200T5 3.2GCN,3.2GC		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218～220|	
	DESKPOWER FMV-450sD2*2*21*11*31		i486SX2/50MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,10,	237～239,241～243|342,343,345,346,340|354～356,	
	DESKPOWER C FMV-466C		i486DX2/66MHz	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0		237～244|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	DESKPOWER S FMV-466D3		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	237～244|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	DESKPOWER H FMV-499D3		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		237～244|342,343,345,346,339,340|354～356,	
	DESKPOWER C FMV-4100C2		Am486DX4/100MHz	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0		237～244|342～347,339～341|354～356,	
	DESKPOWER S FMV-4100D4		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237～244|342～347,339～341|354～356,	
	DESKPOWER SX FMV-575D4		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER H FMV-575D4		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER C FMV-590C3		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER CV FMV-590C3		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER S FMV-5100D5		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5		Pentium/133MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER T FMV-5133T3		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5100C3		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|
	DESKPOWER CM FMV-5100C3		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357,362～365(2組)	|

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・❸=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

<table>
<tr><th rowspan="2">メーカー名</th><th rowspan="2">パソコン機種名</th><th rowspan="2">WIN95対応</th><th colspan="11">パワーアップできるパソコンの主な仕様</th><th rowspan="2">CPUアクセラレータの製品番号</th><th rowspan="2">増設メモリの製品番号
((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します)
((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)
((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)</th><th rowspan="2">キャッシュメモリの製品番号</th></tr>
<tr><th>搭載CPU(単位は/**)</th><th>標準RAM容量</th><th>最大RAM容量</th><th>固定メモリ</th><th>搭載ソケット</th><th>空きソケット</th><th>搭載SIMM</th><th>最大SIMM</th><th>内部キャッシュ</th><th>搭載セカンドキャッシュ</th><th>最大セカンドキャッシュ</th></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP5 FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP5S FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP7S FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP7B FMV-5133D5</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TE5 FMV-5120T3</td><td></td><td>Pentium/120MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7 FMV-5150T3</td><td></td><td>Pentium/150MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7M FMV-5150T3</td><td></td><td>Pentium/150MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER CE FMV-5120DPC</td><td></td><td>Pentium/120MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER CM FMV-5120DPC</td><td></td><td>Pentium/120MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS</td><td></td><td>Pentium/150MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～232, 237～240(2組)|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT</td><td></td><td>Pentium/150MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～232, 237～240(2組)|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT</td><td></td><td>Pentium/166MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～232, 237～240(2組)|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/Pro200MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>C256</td><td>C256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER DC MODEL16S FMVDC16S</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～220|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER DC MODEL13S FMVDC13S</td><td>☆</td><td>Pentium/133MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～220|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER MODEL13B FMVDC13B S,J</td><td>☆</td><td>Pentium/133MHz</td><td>24</td><td>40</td><td>8</td><td>1</td><td>0</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII15 FMVS215 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/150MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII15P FMVS215P 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/150MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SCII16 FMVSC216 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII16A FMVS216A 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII16T FMVS216T 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII165 FMVS2165 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII167 FMVS2167 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX166MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TII16 FMVT216 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX166MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII205 FMVS2205 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX200MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER SII20 FMVS220 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX200MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TII20 FMVT220 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TII20M FMVT220M 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TII20D FMVT220D 1,3</td><td>☆</td><td>Pentium/MMX200MHz</td><td>32</td><td>192</td><td>0</td><td>6</td><td>4</td><td>16</td><td>32</td><td>32</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>218～224|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>DESKPOWER TPII20 FMVTP220 1,2,3</td><td>☆</td><td>Pentium/PRO200MHz</td><td>32</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>16</td><td>32</td><td>16</td><td>C256</td><td>C256</td><td></td><td>|330～335|</td><td></td></tr>
<tr><td>エプソンダイレクト</td><td>AT-1000</td><td></td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3000</td><td>□</td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3500</td><td></td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>-</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>16</td><td>8</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-5000</td><td>□</td><td>Pentium/60MHz</td><td>-</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500</td><td>□</td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3050＊22＊15＊11</td><td>□</td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3050＊22＊15＊11</td><td>□</td><td>IntelDX4/100MHz</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3550＊22＊15＊11</td><td>□</td><td>i486SX/25MHz
i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3550＊22＊15＊11</td><td>□</td><td>IntelDX4/100MHz</td><td>4</td><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>256</td><td>8, 10,</td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6000</td><td>□</td><td>Pentium/90MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6000</td><td>□</td><td>Pentium/90MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500S</td><td>□</td><td>i486SX/33MHz
i486DX2/50MHz
i486DX2/66MHz</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-1500S</td><td>□</td><td>IntelDX4/100MHz</td><td>4</td><td>36</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>0</td><td>16</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243|343, 346|354, 356, 357</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-5500</td><td>□</td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>136</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>0</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT-75 ,S,N,G</td><td>□</td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>229～244(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/120MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6500</td><td>□</td><td>Pentium/133MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/120MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6500</td><td>□</td><td>Pentium/133MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-3600</td><td>☆</td><td>Pentium/75MHz
Pentium/100MHz</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>229～244(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6800</td><td>☆</td><td>Pentium/100MHz
Pentium/120MHz
Pentium/133MHz
Pentium/166MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～224|229～244(2組)|330～338|342～344(2組)|374～377(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ET-6800</td><td>☆</td><td>Pentium/100MHz
Pentium/120MHz
Pentium/133MHz
Pentium/166MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～224|229～244(2組)|330～338|342～344(2組)|374～377(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT-2000</td><td>☆</td><td>Pentium/100MHz
Pentium/120MHz
Pentium/133MHz
Pentium/166MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～224|229～244(2組)|330～338|342～344(2組)|374～377(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ATX-7000</td><td>☆</td><td>Pentium/133MHz
Pentium/166MHz
Pentium/200MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>Pro-200E</td><td>□</td><td>PentiumPRO/200MHz</td><td>-</td><td>256</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>C256</td><td></td><td></td><td>|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-500</td><td>☆</td><td>Pentium/100MHz
Pentium/120MHz
Pentium/133MHz
Pentium/166MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6900</td><td>☆</td><td>Pentium/120MHz
Pentium/150MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～224|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>AT-6900</td><td>☆</td><td>PentiumMMX/166MHz
PentiumMMX/200MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～224|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ATX-7001</td><td>☆</td><td>Pentium/150MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～224|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>ATX-7001</td><td>☆</td><td>PentiumMMX/166MHz
PentiumMMX/200MHz</td><td>-</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>512</td><td>512</td><td></td><td>218～224|330～338|342～344(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td>エプソン販売</td><td>VD466R</td><td></td><td>Cx486DX2/66MHz</td><td>8</td><td>68</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229, 233, 237, 241|230～232, 234～236, 238～240, 242～244(2組)|342～347, 339～341|354～357, 362～365,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VM466R</td><td></td><td>Cx486DX2/66MHz</td><td>8</td><td>68</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>0</td><td></td><td>229, 233, 237, 241|230～232, 234～236, 238～240, 242～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT513 R,RX</td><td></td><td>Pentium/133MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT512 R,RX</td><td></td><td>Pentium/120MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT510 R,RX</td><td></td><td>Pentium/100MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>221～224|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT590R</td><td></td><td>Pentium/90MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>3,</td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT575 R,RX</td><td></td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD512 R,RX</td><td></td><td>Pentium/120MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD510 R,RX</td><td></td><td>Pentium/100MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>221～224|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD590R</td><td></td><td>Pentium/90MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>3,</td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VD575 R,RX</td><td></td><td>Pentium/75MHz</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>5,</td><td>221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>VT516 S,SX</td><td></td><td>Pentium/166MHz</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|374～377(2組)</td><td></td></tr>
</table>

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◉=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様												CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
		WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	VT513 S,SX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜370～373(2組)	｜
	VT510 S,SX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜370～373(2組)	｜
	VD513 S,SX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜370～373(2組)	｜
	VD510 S,SX		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜370～373(2組)	｜
	VM513 SX,S,SS17		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜370～373(2組)	｜
	VM516 S,SS17		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜374～377(2組)	｜
	VT516SV ,M		Pentium/166MHz	32	256					32	16	256	256		｜330,331,333,334,336～341｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	VM520TP		Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VM516 TP,T,TS17		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VA520V ,VM		Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VA516V ,VM		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜	
	VT516SR T16SRX		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VT513SR T13SRX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VT512SR T12SRX		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VT510SR T10SRX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VD516SR D16SRX		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VD513SR D13SRX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VD512SR D12SRX		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VD510SR D10SRX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	
	VA620V		PentiumPRO/200MHz	64	128	0	4	2	32	32	16	256			221～228｜229～244(2組)｜333～335｜	
	VMC20 ,D17		PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		218～224｜330～335｜	
	VR-C20 S,E	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		218～224｜	
	ST-C20	☆	PentiumMMX/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224｜	
	ST-C16	☆	PentiumMMX/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224｜	
	ST-513	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224｜	
	ST-512	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224｜	
	SD-C20	☆	PentiumMMX/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224｜	
	SD-C16	☆	PentiumMMX/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224｜	
	SD-513	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224｜	
	SD-512	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224｜	
	ST-620		PentiumPRO/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32				218～224｜	
	SD-620		PentiumPRO/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32				218～224｜	
コンパック	DESKPRO 4/25is 120W,340W,1,120,240		i486SX/25MHz	4	32					8	8				237,238,241,242｜342｜	
	DESKPRO 4/33i 120W,340W,1,120,240		i486DX/33MHz	8	32					8	8				237,238,241,242｜342｜	
	DESKPRO 4/66i 120W,340W,1,120,240		i486DX2/66MHz	8						8	8				237,238,241,242｜342｜	
	DESKPRO XE466 270W,525W＊13＊11		i486DX2/66MHz	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	8,	237,238,241,242｜342｜354～355,	
	DESKPRO XE560 270W,525W		Pentium/60MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		237～244(4組)｜339～341(2組)｜342～347(4組)｜354～357(4組)	
	DESKPRO XE450 170W,340W		i486DX2/50MHz	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	10,	237,238,241,242｜342｜354～355,+T152	
	DESKPRO XE4100 270W,525W		IntelDX4/100MHz	8	32	8	3	3	0	8	16	256	256		237,238,241,242｜342｜354～355,	
	DESKPROXL 466 270W,535W/CDS		i486DX2/66MHz	8	128					32	8	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 560 270W,535W/CDS		Pentium/60MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 566 535W/CDS		Pentium/66MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	7,	237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 590 535W,1050W		Pentium/90MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	3,	237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 4100/4														229～244｜342～347,339～341｜	
	DESKPRO 450/3														229～244｜342～347,339～341｜	
	DESKPRO 5/60M														237～244(4組)｜339～341(2組)｜342～347(4組)｜	
	DESKPRO 5/66M														237～244(4組)｜339～341(2組)｜342～347(4組)｜	
	DESKPRO 5100/5 model1080														229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5100/5 M720QV		Pentium/100MHz	16	192					32	16				229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5100/5 M1200		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 575/3 M420QV		Pentium/75MHz	8						32	16				229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 590/3 M720QV		Pentium/90MHz	8							16				｜	
	DESKPRO 4100/3 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244｜342～347,339～341｜	
	DESKPROXL 575 535W,1050W		Pentium/75MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	5,	237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 5100 1050W		Pentium/100MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 5120 1050W		Pentium/120MHz	16						32	16				237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 575/4 720MX		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 590/4 420QV		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 590/4 630QV,630QV(W95)		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5120/4 1080 QV,MX,ML(W95)		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5133/4 1080 MX,ML(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 4100/5 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244｜342～347,339～341｜	
	DESKPRO 575/5 420QV		Pentium/75MHz	8	132	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 575/5 720MX		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 590/5 720MX		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		｜336～341｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜374～377(2組)	
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜374～377(2組)	
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/100MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/120MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 5133 1050W		Pentium/133MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)｜339～341｜342～347(2組)｜	
	DESKPROXL 6150 2100/PD		PentiumPRO/150MHz	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		｜382～386,	
	DESKPROXL 6200 2100/PD		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		｜382～386,	
	DESKPRO2000 5100/1200		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 5120/1200		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		｜	
	DESKPRO2000 5133/1200		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜	
	DESKPRO2000 5133/2500		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 5133/2500CD (tower)		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 5133/2500CD (desktop)		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜	
	DESKPRO2000 5166/2500		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 5166/2500CD (tower)		Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 5166/2500CD (desktop)		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜	
	DESKPRO2000 5200/2500		Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)		PentiumPRO/200MHz	-	192	0	6	4	-	32	16	C256	C256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO4000 5120/1620CDS		Pentium/120MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO4000 5133/1620CDS		Pentium/133MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)		Pentium/166MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)		Pentium/166MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO4000 5200/2500CDS														218～224｜	
	DESKPRO4000 6200/2500CDS														218～224｜	
	DESKPRO6000 6180/2150CDS		PentiumPRO/180MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPRO6000 6200/2150CDS		PentiumPRO/200MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		218～224｜330～338｜	
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		｜	
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		｜	
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD		PentiumPRO/200MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	C256		｜	
	PRESARIO 433		i486SX/33MHz	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0		237,238,241,242｜342,345,339｜354～355,	
	PRESARIO CDS520		Am486SX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244｜342～347,339～341｜354～357,362～365,	
	PRESARIO CDS524		Am486DX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244｜342～347,339～341｜354～357,362～365,	
	PRESARIO CDTV528		Am486DX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244｜342～347,339～341｜354～357,362～365,	
	PRESARIO 9542		Pentium/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357,362～365(2組)	
	PRESARIO 5526		Pentium/75MHz	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357,362～365(2組)	
	PRESARIO 7170		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357,362～365(2組)	
	PRESARIO 5224		Pentium/100MHz	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		229～232,237～240(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	PRESARIO 9650		Pentium/150MHz	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		229～232,237～240(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜374～377(2組)	
	PRESARIO 7242		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224｜330～338｜345～347(2組)｜374～377(2組)	
	PRESARIO 7244		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224｜330～338｜345～347(2組)｜374～377(2組)	
	PRESARIO 7660		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜	
	PRESARIO 3020		Pentium/166MHz	24	128					32	16	256	256		｜330～335｜	
	PRESARIO 4130		Pentium/166MHz	16	128					32	16	256	256		｜330～335｜	
	PRESARIO 8716		Pentium/200MHz	32	128					32	16	256	256		｜330～335｜	
	PRESARIO 3060		PentiumMMX/166MHz	32	128		4	0		32	32	256			218～224｜	
	PRESARIO 4182		PentiumMMX/166MHz	32	128	16	2	1	16		32	256			216,217｜	
	PRESARIO 8770		PentiumMMX/200MHz	32	128	16	2	1	16		32	512			216,217｜	
	ProLinea 4/25S 120W,340W		i486SX/25MHz	4	32					8	8	0	0		237,238,241,242｜342,345,339｜	
	ProLinea 4/33 120W,340W,1,120,240		i486SX/33MHz	4	32					8	8	0	0		237,238,241,242｜342,345,339｜	
	ProLinea 4/50 1,120,240									8					237,238,241,242｜342,345,339｜	
	ProLinea 4/66 120W,340W		i486DX2/66MHz	4						8	8				237,238,241,242｜	
	ProLinea Net1/25S 100W		i486SX/25MHz	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		237,238,241,242｜	
	ProLinea Net1/33S 200W		i486SX/33MHz	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		237,238,241,242｜342,345,339｜	
	ProLinea MT4/66 340W＊17＊11		i486DX2/66MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244｜342～347,339～341｜	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・●=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	ProLinea MT4/33S CDS*18*11		i486SX/33MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea MT4/66 CDS*17*11		i486DX2/66MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 4/33S 200W		i486SX/33MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 4/33S 200CDS		i486SX/33MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 4/66 200W, 525W		i486DX2/66MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244 | 342, 345, 339 |	
	ProLinea 4/100 200W, 525W		IntelDX4/100MHz	8	100	4	3	2	4	32	16	128	128		237～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 450/3 270W		i486DX2/50MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8, 10,	229～244	
	ProLinea 466/3 420W		i486DX2/66MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8,	229～244	
	ProLinea 4100/3 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16				229～244	
	ProLinea 575/3 420W		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 466/4 420CDS		i486DX2/66MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	0	256	8,	229～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 4100/4 420W		IntelDX4/100MHz	8						32	16				229～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 575/4 420CDS		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 590/4 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 575/5 420CDS		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16				229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5100/5 720MX, 720		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5100/4 1080W, (W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5100/4 M1200CDS		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228	
	ProLinea 5100/5 1080CDS, (W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5120/4 1080ML		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228	
	ProLinea 5120/4 M1200		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228	
	ProLinea 590/4 630CDS, (W95)		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5133/4 M1200		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228	
	ProLinea 5133/4 1080ML		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 5150/4 2000ML	☆	Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 5166/4 2000ML	☆	Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 4100/5 420CDS		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244 | 342～347, 339～341 |	
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 5150/5 2000ML	☆	Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 5166/5 2000ML	☆	Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224	
	ProLinea 590/4 420W, M420CDS		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5100e 630W(W95), 1060W, 1060W(W95), 1060W/SP		Pentium/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
	ProLinea 5120e 1060W(W95), 1060W, 1060W/SP		Pentium/120MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	
デル	486/NP 433S/NP		i486SX/33MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356, 362, 364,	
	486/NP 433/NP		i486DX/33MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356, 362, 364,	
	486/NP 450S/NP		i486SX2/50MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356, 362, 364,	
	486/NP 466/NP (NetPlex 466/P)		i486DX2/66MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356, 362, 364,	
	OptiPlex 450s/LV		i486SX2/50MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 354, 356,	
	OptiPlex 466/LV		i486DX2/66MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 354, 356,	
	OptiPlex 4100/LV		IntelDX4/100MHz	-				-	-	16	16				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 354, 356,	
	OptiPlex 450s/MXV		i486SX2/50MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356,	
	OptiPlex 466/MXV		i486DX2/66MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356,	
	OptiPlex 4100/MXV		IntelDX4/100MHz	-				-	-	16	16				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356,	
	OptiPlex XPS466/LV		i486DX2/66MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 354, 356,	
	OptiPlex XPS4100/LV		IntelDX4/100MHz	-				-	-	16	16				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 354, 356,	
	OptiPlex XPS466/MXV		i486DX2/66MHz	-				-	-	16	8				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356,	
	OptiPlex XPS4100/MXV		IntelDX4/100MHz	-				-	-	16	16				229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 | 354, 356,	
	OmniPlex 560		Pentium/60MHz	-	192			-	-	32	16	256	256		237～244(2組) | 354～357(2組)	
	OmniPlex 566		Pentium/66MHz	-	192			-	-	32	16	256	256		237～244(2組) | 354～357(2組)	
	OmniPlex 590														237～244(2組) | 354～357(2組)	
	OmniPlex 5100														237～244(2組) | 354～357(2組)	
	OptiPlex 4100/MTe		IntelDX4/100MHz	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 4100/MXe		IntelDX4/100MHz	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 4100/Le		IntelDX4/100MHz	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 466/Le*26*28		i486DX2/66MHz	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128	8,	229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 466/MTe		i486DX2/66MHz	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 466/MXe		i486DX2/66MHz	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		229～244 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	
	OptiPlex 560/L		Pentium/60MHz	-	128		4			32	16				229～244(2組) | 339～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XL590		Pentium/90MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XM590		Pentium/90MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XMT590		Pentium/90MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XL5100		Pentium/100MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XL575		Pentium/75MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XM5100		Pentium/100MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XM575		Pentium/75MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XMT5100		Pentium/100MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XMT575		Pentium/75MHz	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XPS5120		Pentium/120MHz	16	128						16	256	512		|	
	OptiPlex XPS5133		Pentium/133MHz	16	128						16	256	512		|	
	OptiPlex XL5120					0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XL5133		Pentium/133MHz			0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XM5120		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XM5133		Pentium/133MHz			0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XMT5120					0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex XMT5133		Pentium/133MHz			0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組) | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	
	OptiPlex GXL5100		Pentium/100MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXL5120		Pentium/120MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXL5133		Pentium/133MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXL5150		Pentium/150MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXL5166		Pentium/166MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXL575		Pentium/75MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 |	
	OptiPlex GXL590		Pentium/90MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXM5100		Pentium/100MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXM5120		Pentium/120MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXM5133		Pentium/133MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXM5150		Pentium/150MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXM5166		Pentium/166MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXM575		Pentium/75MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXM590		Pentium/90MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXMT5100		Pentium/100MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXMT5120		Pentium/120MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXMT5133		Pentium/133MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXMT5150		Pentium/150MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXMT5166		Pentium/166MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 374～377(2組)	
	OptiPlex GXMT575		Pentium/75MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXMT590		Pentium/90MHz	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		221～224 | 330～335 |	
	OptiPlex GXi 5133L		Pentium/133MHz	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXi 5166L		Pentium/166MHz	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXi 5200L		PentiumMMX/200MHz	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXi 5133M		Pentium/133MHz	16	512	0	?	?	?	?	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXi 5166M		PentiumMMX/166MHz	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXi 5200M		PentiumMMX/200MHz	32	512	0	?	?	?	?	32	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXpro 6180L		PentiumPRO/180MHz	32	256	0	?	?	?	?	16	256	512		221～224 |	
	OptiPlex GXpro 6200L		PentiumPRO/200MHz	32	256	0	?	?	?	?	16	256	512		221～224 |	
松下	CF-V21														237, 239, 241, 243 | 343, 346, 340 |	
	CF-V24														237～239, 241～243 | 342, 343, 345, 346, 339, 340 |	
	CF-V31DB GJ, KJ WOODY		i486SX/33MHz	8	24	0				32	8				229～244 | 342, 343, 345, 346, 339, 340 |	
	CF-V31DS3 WOODY33		i486SX/33MHz	8	24	0				32	8				229～244 |	
	CF-V31DD5 WOODY66		i486DX2/66MHz	8	24	0				32	8				229～244 |	
	CF-V31DP5 WOODYP90		Pentium/90MHz	16	48	0				32	16				229～244(2組) | 336, 337, 339, 340 | 342, 343, 345, 346(2組) |	
	CF-32GP WOODY-PD		Am486DX4/100MHz	8	32	0	2	1	8	16	8			75,	229～244 | 342, 343, 345, 346, 339, 340 | 354～357, 362～365(2組)	
	CF-32AP WOODY-PD		Pentium/100MHz	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～244(2組) | 336, 337, 339, 340 | 342, 343, 345, 346(2組) | 354～357, 362～365(2組)	|
	CF-32FP WOODY-PD		Pentium/100MHz	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～244(2組) | 225～228 | 336, 337, 339, 340 | 342, 343, 345, 346(2組) | 354～357, 362～365(2組)	|
	CF-100A WOODY-PD														| 336～341 | 342～344(2組) |	
	CF-32KPX WOODY-PD														| 336～341 | 342～344(2組) |	
日本IBM	2134-J 31, 33, 35 AptivaJ 31, 33, 35	☆	Pentium/133MHz	14	126	0	4	2	8	32	16	0	512		218～224 | 330～338 |	
	2134-J 3A, 3X AptivaJ 3A, 3X	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		218～224 | 330～338 |	
	2134-J 51, 52 AptivaJ 51, 52	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224 |	
	2144- Aptiva556	☆	Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) |	350 | 392
	2144-26J Aptiva510	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	391
	2144-27J Aptiva515	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	391
	2144-28J Aptiva517	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	391
	2144-68J Aptiva520	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	256	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	391
	2144-70J Aptiva530	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	390
	2144-71J Aptiva537	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	74,	229～244 | 225～228 | 342～347, 339～341 | 354～357, 362～365,	390
	2144-N30 Aptiva540	□	Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	5,	229～244(2組) | 225～228 | 336～341 | 342～347(2組) | 354～357, 362～365(2組)	|

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・●=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

パワーアップできるパソコンの主な仕様

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	2144-N40 Aptiva550	□	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	2144-N41 Aptiva555	☆	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|350|392
	2144-S20 Aptiva560	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|330～338|342～347|354～357, 362～365(2組)	|350|392
	2159-B 60, 65 Aptiva B 60, 65	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B 80, 85 Aptiva B 80, 85	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B75 Aptiva B75	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B95 Aptiva B95	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		218～224|330～335|	
	2161-T 81, 84, 85 AptivaJ 81, 84, 85	☆	PentiumMMX/166MHz	32	64						32	256	512		|	
	2161-T 94, 95 AptivaT 94, 95	☆	PentiumMMX/200MHz	32	64						32	256	512		|	
	2168-62J Aptiva720	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16		256		229～244|225～228|342～344, 339～341|354～357, 362～365,	391
	2168-63J Aptiva730	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		229～244|225～228|342～344, 339～341|354～357, 362～365,	391
	2168-64J Aptiva737	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		229～244|225～228|342～344, 339～341|354～357, 362～365,	391
	2168-N50 Aptiva740	☆	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-N51 Aptiva745	☆	Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|350|392
	2168-N60 Aptiva750	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-N61 Aptiva755	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-N71, N91 Aptiva765, 766	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-S50 Aptiva770	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-S55 Aptiva775	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-S65 Aptiva785	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2168-S75 Aptiva795	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|392
	2176-H 54, 55, 56 AptivaH 54, 55, 56	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H 64, 65 AptivaH 64, 65	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H 6D, 6E AptivaJ 6D, 6E	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H5E AptivaH5E	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H75 AptivaH75	☆	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H7E AptivaH7E	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-J 3C, 3Y AptivaJ 3C, 3Y	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-J 3E, 3Z AptivaJ 3E, 3Z	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2407-NF1 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128		4			32	8	0	128	75,	237～239, 241～243, 229～236|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|390
	2407-NF2 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	75,	229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2407-NTD AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128		4			32	8	0			237～239, 241～243, 229～236|	
	2407-NW2 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	75,	229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2407-NWD AptivaVision	□	i486DX2/66MHz							32	8	0	128	75,	237～239, 241～243, 229～236|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|390
	2407-RTD AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2407-RW2 AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3			32	16	0	0	74,	229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2407-RWD AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2407-RYD AptivaMusicVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	74,	|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	390
	2408-NDV PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16			2		4	16	0	0	74,	250(2組)|	
	2408-NMB PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16			2		4	16	0	0	74,	250(2組)|	
	2408-NTB, NTC PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16			2		4	16	0	0	74,	250(2組)|	
	2408-WMB, WMC PS/V Vision	□	486SLC2/50MHz							4	16			74,	250(2組)|	
	6560-J7T, JZ1 PC340		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330～335|	
	6560-JZ2, 48J PC340		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	
	6571-J5E PC330	□	i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	8,	229～244|225～228|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	
	6571-J5F PC330	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	229～244|225～228|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	
	6571-J5S PC330		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	229～244|225～228|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	
	6573-J5G PC330		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		229～244|225～228|354～357, 362～365,	
	6577-J2L, J2M PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	
	6577-JB5, JB4 PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	
	6577-JB6, JB7 PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	5	4	16	32	16	256	256		218～224|	
	6587-JBT PC350		PentiumMMX/166MHz	32	192	0	5	4	32	32	32	256	256		218～224|	
	6587-JBV PC350		PentiumMMX/200MHz	32	192	0	5	4	32	32	32	256	256		218～224|	
	6587-JP6 PC350		Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218～224|	
	6587-JP7 PC350		Pentium/200MHz	32	192	0	5	4	32	32	16	256	256		218～224|	
	6587-JU5, JU4 PC350		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	
	6587-JU6, JU7 PC350		Pentium/166MHz	16	192	0	5	4	16	32	16	256	256		218～224|	
	6589-12J PC365		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	3	32	128	16	C256	C256		213～215|	
	6589-15J, 13J PC365		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	3	32	128	16	C256	C256		|	
	6598-J20 PC360		PentiumPRO/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|334|335(2組)|	
	6598-J40 PC360		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|334|335(2組)|	
	6860-J00, J04, J08 PC720		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	8,	237～244|342～344|354～357,	
	6860-J4G PC720		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237～244|342～344|354～357,	
	6860-JZG PC720		i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	8,	237～244|342～344|354～357,	
	6863-JA7 PC720		Pentium/100MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6869-J4H, J4K PC720		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237～244|354～357,	
	6870-JRE PC710														|339～341|342～347(2組)|	
	6873-JCP, JCM PC330		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6883-J0P, J0M PC750-P75		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6883-J8P PC750-P100		Pentium/100MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6883-JAP, JTN PC750		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	1,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6883-JF7, JF6 PC750		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	6885-J0M PC750		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	6885-JGM PC750		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	6886-J04 PC750		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	6887-J81, J8E PC750		Pentium/150MHz	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		221～228|229～232, 237～240(2組)|330～338|374～377(2組)	
	6887-JHE PC750		Pentium/166MHz	16	128	0	5	4	16	32	16	512	512		218～224|330～338|	
	6887-JS1, JS4 PC750		Pentium/166MHz	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		221～224|229～232, 237～240(2組)|330～338|374～377(2組)	
	2405-N01, NVC PS/V		i486DX2/66MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2405-NWC PS/V		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2405-NZC PS/V		i486DX2/66MHz	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2405-W 01, V8, W8, WB PS/V		i486SX/33MHz							4	8			74,	250(2組)|348(2組)|	
	2405-WA1, WA8, WVB PS/V		i486SX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|	
	2405-WAW, WM1 PS/V		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|	
	2405-Y 01, VB, WB, ZB PS/V		i486DX/33MHz							4	8			74,	250(2組)|348(2組)|	
	2405-YAB PS/V		i486DX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2405-YAW PS/V		i486DX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2406-NWC, NMC PS/V Entry		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74,	237, 239, 241, 243|354, 356,	
	2406-W01, WVB PS/V Entry		i486SX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74,	237, 239, 241, 243|343|354, 356,	
	2406-WM1 PS/V Entry		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74,	237, 239, 241, 243|343|354, 356,	
	2406-WWB, WWC PS/V Entry		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74,	237, 239, 241, 243|343|354, 356,	
	2410-N 01, VB PS/V		i486DX2/66MHz							4	8			74,	250(2組)|348(2組)|	
	2410-N A1, AB, AW, YB		i486DX2/66MHz							32	8			74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2410-NB1, NVC PS/V		i486DX2/66MHz	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2410-NWC PS/V		i486DX2/66MHz	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2410-NZC PS/V		i486DX2/66MHz	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	74,	237～239, 241～243|342～347, 339～341|354～356,	
	2410-Y 01, VB, WB, ZB PS/V		i486DX/33MHz							4	8			74,	250(2組)|348(2組)|	
	2411-NPW PS/V Master		i486DX2/66MHz	8	64	0	4			16	8	256	256	8, 38, 74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
	2411-NWC PS/V Master		i486DX2/66MHz	8	64	0	4			16	8	0	0	8, 38, 74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
	2411-P31, P95 MasterP120		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357(2組)	
	2411-RPM, RP1, RPW PS/V Master		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4			16	16	256	256	74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
	2411-RPY PS/V Master		IntelDX4/100MHz	16	64	0	4			16	16	256	256	74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
	2411-RWE, RME PS/V Master		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4			16	16	0	0	74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
	2411-RYE PS/V Master		IntelDX4/100MHz	16	64	0	4			16	16	0	0	74,	237～239, 241～243|342～343|354～356,	
Acer	2000D 5133LB Aspire		Pentium/133MHz	16	128	0				32	16	0	0		|330～338|342～347(2組)|	
	2000T 5133SB Aspire		Pentium/133MHz	16	128	0				32	16	256	256		|330～338|342～347(2組)	
	2000T 5150SB Aspire		Pentium/150MHz	16	128	0				32	16	256	256		|330～338|342～347(2組)	
	2000T 5166SB Aspire		Pentium/166MHz	16	128	0				32	16	256	256		|330～338|342～347(2組)	
	700 AcerAcros														|339～341|342～347(2組)	
	800 575DB222A AcerAcros		Pentium/75MHz	8							16				|339～341|342～347(2組)|354～356(2組)	
	800 AcerAcros		Pentium/100MHz	16						32	16				|339～341|342～347(2組)|354～356(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/75MHz								16				|339～341|342～347(2組)|354～356(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/100MHz								16				|339～341|342～347(2組)|354～356(2組)	
	850 520HD662A AcerAcros		Pentium/120MHz	16	128					32	16				|339～341|342～347(2組)|354～356(2組)	
	AcerPower/M Ultima		Pentium/133MHz	16	196	0	6	4	8	32	16	256	256		|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	パワーアップできるパソコンの主な仕様															
	575/P AcerPower														|339〜341|342〜347(2組)|	
	F590HA-132 AcerPower														|339〜341|342〜347(2組)|	
	F590HA-138 AcerPower														|339〜341|342〜347(2組)|	
	486 AcerPower														237〜239, 241〜243|342, 343, 345, 346, 339, 340|354〜356,	
	486DX2/50 AcerPower														237〜239, 241〜243|342, 343, 345, 346, 339, 340|354〜356,	
	500 AcerPower														237〜239, 241〜243|342, 343, 345, 346, 339, 340|354〜356,	
	486/M AcerPower														|342〜347, 339〜341|	
	486/e AcerPower														237, 239, 241, 243|342〜347, 339〜341|354, 356,	
	486/v AcerPower														237, 239, 241, 243|343, 346, 340|354, 356,	
	486/eNEW AcerPower														237〜239, 241〜243(2組)|339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|354〜356(2組)	
	586/p AcerPower														237〜239, 241〜243(2組)|339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|354〜356(2組)	
	486/vp AcerPower														237, 239, 241, 243|343, 346, 340|354, 356,	
	/M F575HA322 AcerPower		Pentium/75MHz	8							16				237〜239, 241〜243(2組)|	
	/M AcerPower		Pentium/90MHz								16				237〜239, 241〜243(2組)|	
	/M AcerPower		Pentium/100MHz								16				237〜239, 241〜243(2組)|	
	AcerPower 590/p		Pentium/90MHz	16							16				237〜239, 241〜243|229〜236(2組)|354〜356(2組)	
	1000 AcerFrame														237〜239, 241〜243(4組)|339(2組)|342, 345(4組)|354〜356(4組)	
	700 AcerFrame														237, 239, 241, 243(4組)|340, 341(2組)|343, 344, 346, 347(4組)|354, 356(4組)	
	486/g AcerMate														237〜239, 241〜243|342〜347, 339〜341|354〜356,	
	486/vp AcerMate														237〜239, 241〜243|343, 344, 346, 347, 340, 341|354〜356,	
	AcerMate 600 T66D7-220M		i486DX2/66MHz	8	128					32	8	128	256		237〜239, 241〜243, 229〜236|354〜356,	
	AcerMate 600 T00D7-220M		Am486DX4/100MHz	8	128					32	8	128	256		237〜239, 241〜243, 229〜236|	
	800 AcerMate		Pentium/75MHz								16				237〜239, 241〜243|229〜236(2組)|354〜356, 362〜364(2組)	
	800 500DB460M AcerMate		Pentium/100MHz	16	128					32	16				237〜239, 241〜243|229〜236(2組)|	
	7000 AcerAltos														237〜239, 241〜243(2組)|354〜356(2組)	
キヤノン	5590-540 INNOVA		Pentium/90MHz		128						16	?256			|339〜341|342〜347(2組)|	
	5590-850PW INNOVA		Pentium/90MHz	8	128						16	?256			|339〜341|342〜347(2組)|	
	5590-S INNOVA		Pentium/90MHz	8	128						16	?256			|339〜341|342〜347(2組)|	
日立	FLORA 500TB TYPE A		Pentium/75MHz	8	128					32	16			5,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500TB TYPE B		Pentium/90MHz	16	128					32	16			3,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500VD 1,2		Pentium/75MHz	8	128					32	16			5,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA PX-VH		Pentium/90MHz	16	64	0	2			32	16				229〜244(2組)|225〜228|336, 337, 339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|	
	FLORA PX-VG		Pentium/75MHz	16?	64	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|336, 337, 339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|	
	FLORA 500VC1		Pentium/75MHz	8	64						16				|337, 340|343(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500VC2		Pentium/75MHz	8	64						16				|337, 340|343(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500VCT 1,2														|337, 340|343(2組)|	
	FLORA PX- VK2M,VK3M		Pentium/120MHz	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA 500VE		Pentium/100MHz	16	128	0	4			32	16			1,	|330, 331, 333, 334, 336, 337, 339, 340|342〜343(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500VH		Pentium/90MHz	16	64	0	2			32	16				|330, 331, 333, 334, 336, 337, 339, 340|342〜343(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA 500VG		Pentium/75MHz	16?	64	0	4	2	8	32	16				|330, 331, 333, 334, 336, 337, 339, 340|342〜343(2組)|354〜357, 362〜365(2組)	
	FLORA PX-VE		Pentium/100MHz	16	128	0	4			32	16			1,	|330, 331, 333, 334, 336, 337, 339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|	
	FLORA PX-TC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|330, 331, 333, 334, 336, 337, 339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|	
	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/133MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/166MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	☆	Pentium/200MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA Prius PR-TF 2G,4G,4P	☆	PentiumMMX/166MHz	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		216, 217|	
	FLORA Prius PR-TG 4G,4V	☆	PentiumMMX/200MHz	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		216, 217|	
	FLORA Prius PR-VR 2M,3M,2D,3D	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-HB4LAS ,L,J,B	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-GB4LAS ,L,J,B	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-E90LAS ,L,J,B	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-GB4L5S		Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-E90L5S		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B			16	128	0	4	2	8	32					221〜228|229〜244(2組)|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12SX,BX apricot		Pentium/133MHz	16	128	0	4			32	16	256	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12X apricot		Pentium/133MHz	16	128	0	4			32	16	0	0		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12A apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-17B apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	LS550 model5200-32CX	☆	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5200-32CW	◎	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CX	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CW	◎	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5133-21X	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5133-21W	◎	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model6200-20MCN	☆	PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|	
	MS540 modelF2A apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|	
	MS540 modelF2B apricot	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|	
	MS660 modelF2C apricot	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|	
	LS660 model5166-21CX apricot		Pentium/166MHz	16	128	0					16	256	256		|	
	LS550 model6200-32MCN apricot		PentiumPRO/200MHz	32	192	0					16	C256	C256		|	
	MS540 modelF2B32 apricot	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218〜224|	
	MS660 modelH2B apricot	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128						32	256	256		|	
	MS660 modelH2C apricot	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128						32	256	256		|	

*1(RAM)#1ソケットは4MBまで
*2(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
*3(PODP)低速モードは使用できません
*4(PODP)対応ディスケットキット(TA102 税抜2500円)が必要です。但し,BIOSレベルが96/06/22、
診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
*5(PODP)対応ディスケットキット(TA101 税抜2000円)が必要です
*6(PODP)対応キット(ID#74H1202 税抜4000円)が必要です
*7(PODP)対応キット(ID#69H8918 税抜4000円)が必要です
*8(PODP)マシンのS/N頭2桁が,41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリとの併用により
Windowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*9(PODP)マシンのS/N頭2桁が,41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの
併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*10(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です 1-2から2-3に変更
*11(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
*12(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
*13(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW500 S1:OFF S2:ON S3:ON S4:OFF
*14(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW1 S2:OFF
*15(PODP)ディップスイッチの設定が必要です S1:ON S2:ON S3:OFF
*16(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です PJ9:1-2 PJ10:1-2 PJ52:1-2
*17(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P4:2-3 P6:2-3
*18(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P2:2-3 P3:2-3 P4:2-3 P6:2-3
*19(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE J17:2-5
*20(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE
*21(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:2-6
*22(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP1:1-2
*23(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP11:2-6 JP19:1-2 JP23:CLOSE
*24(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
*25(PODP)マシンのS/N頭2桁が,47, 48, 49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用により
Windowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*26(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
*27(PODP)BIOS設定が必要です"Load Setup Default Settings"を選択してください
*28(PODP)BIOS VersionA02以上が必要です,Nifty-serveよりダウンロードしてください
*29(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
*30(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
*31(RAM)8MBのメモリモジュール2枚での増設不可
*32(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし
*33(RAM)ECC対応メモリモジュールの増設はできますが、ECC機能は働きません
*34(RAM)DIMMを2枚搭載している場合は、SIMMを搭載できません。
*35(RAM)DIMMソケットx2(空きx1)、SIMMソケットx2の構成です
*36(RAM)DIMMソケットx1(空きなし)、SIMMソケットx2の構成です

《第4表》ノートパソコン機種別換装サービス料金一覧

発表	メーカー	型番	ノートパソコンのスペック				アセットコア				アカシ無線				若松通商					
			CPU		HDD	RAM	Am5x86換装		HDD換装		Am5x86換装		HDD換装 *4,5		Am5x86換装		HDD換装		32Mメモリ	
年/月			使用CPU	速度	容量	標/最	速度	料金	容量	料金 *1	速度	料金	容量	料金 *1,5	速度	料金	容量	料金	料金	備考
95/08	N	PC-9821Lt2/ 3A.3D	i486DX2/50MHz	25x2	350		33x4	¥53.400	1300	¥101.900	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/08	E	PC-9821Lt2/7A	i486DX2/50MHz	25x2	720		33x4	¥53.400	1300	¥101.900	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06	C	PC-9821Ne3	i486DX2/50MHz	25x2	0		25x4	¥48.400	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06		PC-9821Ne3/3	i486DX2/50MHz	25x2	350		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06		PC-9821Ne3/5	i486DX2/50MHz	25x2	540		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/260	i486DX2/50MHz	25x2	260		33x4	¥53.400	-	-	25x4	¥29.800	1400	¥77.400	-	-	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/350A	i486DX2/50MHz	25x2	350		33x4	¥53.400	-	-	25x4	¥29.800	1400	¥77.400	-	-	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/540A	i486DX2/50MHz	25x2	540		33x4	¥53.400	-	-	25x4	¥29.800	1400	¥77.400	-	-	-	-	-	-
94/10		PC-9821Ld/260	i486SX/33MHz	33x1	260		33x4	¥53.400	-	-	33x4	¥29.800	1400	¥77.400	-	-	-	-	-	-
94/10		PC-9821Ld/350A.350A2	i486SX/33MHz	33x1	350		33x4	¥53.400	1300	¥101.900	33x4	¥29.800	1400	¥77.400	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Nd	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Nd/340W	i486SX/33MHz	33x1	340		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Ne2	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Ne2/340W	i486SX/33MHz	33x1	340		-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/07		PC-9821Ne	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/07		PC-9821Ne 120/W	i486SX/33MHz	33x1	120		-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
91/10		PC-9801NC	i386SX/20MHz	20x1	-		-	-	-	-	*3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
91/10		PC-9801NC40	i386SX/20MHz	20x1	40		-	-	-	-	*3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
95/05	日	2605-1FC ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	360	4/20	33x4	¥53.400	1300	¥101.900	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/05	本	2605-1FD ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥53.400	1300	¥101.900	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/05	I	2605-1FP ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	12/20	33x4	¥53.400	1300	¥101.900	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/11	B	2605-7FD ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/11	M	2605-7FE ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/11		2605-7FQ ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/11		2605-7FV ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/11		2605-7FK ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
96/02		2605-DFV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	-	1300	¥74.800	¥29.800	-
96/02		2605-DFK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	-	1300	¥74.800	¥29.800	-
96/03		2605-DJV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	-	1300	¥74.800	¥29.800	-
96/03		2605-DJK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	1300	¥74.800	¥29.800	-
95/02		2620-8J0 ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/02		2620-8JF ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/02		2620-8JL ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/02		2620-9J0 ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/02		2620-9JF ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/02		2620-9JL ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/05		2620-BJF ThinkPad 360PE	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	33x4	¥53.400	1300	¥101.900	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
94/09		2620-5JD ThinkPad 360P	i486SX/33MHz	33x1	170	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
94/09		2620-5JF ThinkPad 360P	i486SX/33MHz	33x1	340	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	-	-	-	-	33x4	¥49.800	-	-	-	-
95/06		9545-QFC ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	340	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥69.800	-	-	¥46.300	32MBDRAM
95/06		9545-QFD ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥69.800	-	-	¥46.300	32MBDRAM
95/06		9545-QFJ ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	12/36	-	-	-	-	-	-	-	-	33x4	¥69.800	-	-	¥46.300	32MBDRAM
94/05		2432-YB7 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	260	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1000	¥49.800	-	-
94/05		2432-YB5 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	170	4/12	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1000	¥49.800	-	-
95/02		2432-FBW ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1000	¥49.800	-	-
95/02		2432-FBZ ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1000	¥49.800	-	-
95/11		2630-5SM ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-5SW ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-7TM ThinkPad 701C	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-7TW ThinkPad 701C	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	¥69,800	32MBDIMM
94/10		9545-FJ6 ThinkPad 755C	i486DX2/50MHzsl	25x2	170	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-FJ8 ThinkPad 755C	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-LJG ThinkPad 755C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-LJM ThinkPad 755C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
95/05		9545-AFK ThinkPad755CDV	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥69.800	-	-	-	-
94/11		9545-9FE ThinkPad755CD	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥69.800	-	-	-	-
94/11		9545-7FE ThinkPad755CE	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	33x4	¥69.800	-	-	-	-
94/05	東	DynaBookSS433	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	40x3	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05	芝	DynaBookSS425	i486SX/25MHz	25x1	120	4/20	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06		DynaBookSS475 051CT/A	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		DynaBookSS475 051CT/W	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
95/06		DynaBookSS475 051CS/A	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		DynaBookSS475 051CS/W	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4330CD	i486SX/33MHzsl	33x1	-	4/24	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4332CW	i486SX/33MHzsl	33x1	250	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4333CW	i486SX/33MHzsl	33x1	340	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4502TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	250	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4503TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4755TW	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S001CD	i486SX/25MHzsl	25x1	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S121CW	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S201CW	i486SX/25MHzsl	25x1	200	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A X201TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	200	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A X341TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S001WD	i486SX/25MHzsl	25x1	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S121WD	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		T3400CT	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
96/05		Libretto20CT PA1225JT	Am486DX4/75MHz	25x3	270	8/20	33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1600	¥59.800	-	-
96/05		Libretto20CTA PA1225JA	Am486DX4/75MHz	25x3	270	8/20	33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1600	¥59.800	-	-
96/11		Libretto30CT PA1236C9	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	-	-	-	-	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1600	¥59.800	-	-
96/11		Libretto30CTA PA1236CA	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	-	-	-	-	33x4	¥39.800	1400	¥87.400	-	-	1600	¥59.800	-	-
93/10	DEC	DECpc 425NC	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/12	SANYO	Winky L MBC-SNJ3H1	i486SX/33MHz	33x1	130	4/20	*2	¥39,800	1300	¥88,300	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03	松	CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	450		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03	下	CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	260		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03		CF-V21P	i486SX/33MHz	33x1	120		*2	¥39,800	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/08	富	FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	-		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/08	士	FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	170		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/08	通	FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	340		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL/S model340.S	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL/T	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	25x4	¥48,400	1300	¥96,900	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL model340	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/09		FMV-475NL/S model340.S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/09		FMV-475NL/T model340.S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/12	オ	ECHOS 20	i486SX/33MHz	33x1	170		-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/12	リ	ECHOS 20C	i486SX/33MHz	33x1	240		*2	¥39,800	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
	ベ	ECHOS 24C					*2	¥39,800	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
	ッ	ECHOS 43 COLOR	i486SX/33MHz	33x1	170	4/	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
	ティ	ECHOS 44 COLOR	i486DX2/50MHz	25x2	240	4/	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/08	エ	Endevor NT-500	i486DX2/50MHz	25x2	130		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/08	プ	Endevor NT-500	IntelDX4/75MHz	25x3	130		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/08	ソ	Endevor NT-500	IntelDX4/100MHz	33x3	130		-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
94/03	ン	PCV-N450S	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	*2	¥39,800	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE AS2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE AS1D	i486SX/25MHz	25x1	80	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE ASC2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE ASX2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
		PC-486NOTE ASD2	i486DX2/50MHz	25x2	-	6/34	-	-	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06	キヤ	INNOVA 450CS-340	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	33x4	¥53,400	-	-	25x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-
95/06	ノン	INNOVA 4100CS-500	IntelDX4/100MHz	33x3	500	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34.800	1400	¥82.400	-	-	-	-	-	-

*1 CPU換装とHDD換装を合わせた料金です。
*2 33x3で動作するIntelDX4/100MHzへの換装です。
*3 20x2で動作するTI486SXLC2/40MHzへの換装です。
*4 HDD換装のみを行う場合の料金は6800円から(機種により異なります)
CPU交換と同時に申し込んだ場合、HDD換装料金は4800円になります。
HDDの価格は以下の通りです。
東芝 810MB ¥34,800
東芝 1GB ¥35,800
東芝 1.4GB ¥42,800
東芝 2.1GB ¥56,800
Libretto用 500MB ¥34,800
Libretto用 810MB ¥46,800
*5 機種によってはEZ-DRIVEが必要なため3000円の追加料金が必要です。
※同じモデル名でも、本体の内部仕様の違いにより、換装作業ができない場合がありますので事前に確認が必要です。
※いずれの情報も、1997/2/24時点のものです。

◎問い合わせ先

アセットコア・テクノロジー(株)
〒222 神奈川県 横浜市 港北区 新横浜 3-6-12
日総第12ビル 9F
Tel 045-473-5261 E-Mail LDP04165@niftyserve.or.jp

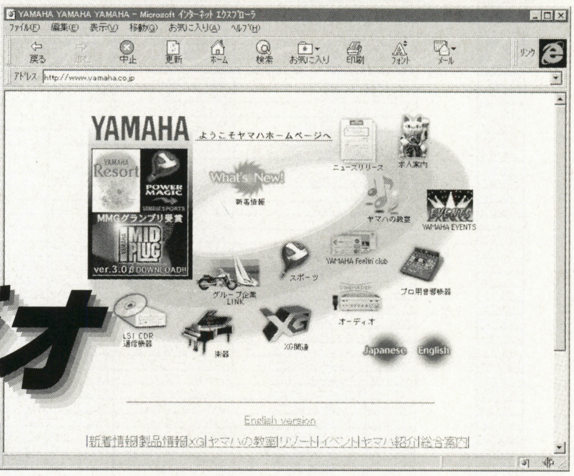
アカシ無線 ((株)アカシ)
〒350 埼玉県 川越市 藤間 151-1
Tel 0492-44-6728 E-Mail tac@interlink.or.jp

(株)若松通商
〒101 東京都 千代田区 外神田 1-11-4
ミツワビル B1F
Tel 03-3251-8933

Track 8
インターネットでMIDIを楽しもう！

Welcome! パソコンMUSICスタジオ

DTM初心者も大歓迎！



■ベーマガ・ホームページ■http://www.iijnet.or.jp./jolls/bm/

最近のパソコン界をにぎわしているキーワード“インターネット”。ベーマガ本誌のホームページの仮運用もはじまっており，読者のみなさんの中にも自分のホームページを作っている人がいることでしょう。

ホームページをデザインする要素はいろいろありますが，そのほとんどが文字やグラフィックなどの，視覚的なデザインばかりが目立ちます。どうせなら，作った音楽をインターネットで発表してみてはいかがでしょうか。

そこで今回は，MIDIデータを使い，ホームページをサウンドでデザインする方法を紹介していこうと思います。

MIDIデータを用意しよう！

まずは，インターネット上で公開するMIDIデータを用意しなければなりません。

現在，MIDIデータの形式には，さまざまなものがあります。実際のところ，MIDIデータを編集するツール“シーケンサ”の数だけ，データ形式があるといってもいいかもしれません。

有名なものとしては，カモンミュージックから発売されているレコンポーザ・シリーズで使われている“～.rcp”や，ローランドのミュージ郎シリーズなどに添付されていたBALLADEで使われている“～.sng”などがあります。

パソコン通信の世界では，さまざまなMIDIデータ形式が使われていますが，インターネットではそれらのシーケンサ独自フォーマットはほとんど使われていません。

インターネットでMIDIデータといえば，標準的なMIDIデータ形式であるSMF（スタンダードMIDIファイル）データ（※1）がほとんどです。

SMFファイルの拡張子は，“～.mid”となっており，これはみなさんもよくご存じのとおり，Windowsの標準MIDIデータ形式でもあります。

ホームページにMIDIデータを組み込むには，まずはSMF形式のMIDIデータを用意する必要があります。

COLUMN 1 ミュージック・スタジオ・コラムその1 “著作権”に注意！

インターネットなどでMIDIデータを公開する際に，気をつけなければならないことは“著作権”についてです。

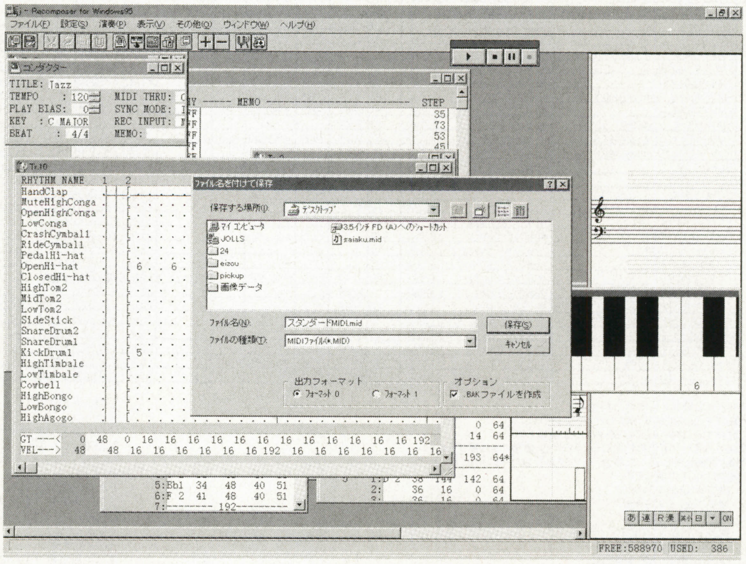
パソコン通信などでは，アーティストが作った楽曲のMIDIデータがたくさん配布されています。しかし，これらは著作権の問題が完全にクリアになって配布されているわけではありません。

たとえばNIFTY-Serveでは，そのようなMIDIデータのユーザーによる作成と配布を，非商用利用として“実験的に”認めてもらっています。

このように，パソコン通信最大手のNIFTY-Serveですら，MIDIデータの著作権問題が不透明であるということは，それより権利関係が複雑になりがちなインターネットでは，ほとんどその使用に関する取り決めがなされていないということになります。

結局のところ，基本的にインターネット上では，特別に許可を得たもの以外は，他の人が作った楽曲は公開できないと考えたほうがいいでしょう。

ですから，MIDIデータを用意する場合は，オリジナル・データを自分で作成するか，あるいはインターネットでの配布が明示的に許可されているフリー・データを用意するかのどちらかにする必要があります。



《第1図》シーケンサで保存するときに，SMF形式(～.mid)を選択する

ホームページに載せるならフォーマットは0

※1 SMFには，すべてのトラック情報を一つのトラックにまとめて持つ“フォーマット0”と，各トラックの情報を別々に持つ“フォーマット1”の二つのフォーマットがあります。ふつうはどちらのフォーマットを選んでもいいのですが，フォーマット0のほうが汎用性が高いため，より多くの人に聴いてもらうデータを作るにはフォーマット0を選ぶことをおすすめします。

SMF形式のデータを作る

自分でMIDIデータを作成する場合は，作成したデータを，シーケンサ独自のデータ形式からSMF形式へ変換しなければなりません。

たとえば，レコンポーザというシーケンサでは，[ファイル名をつけて保存]からファイルの種類を選択することによって，SMF形式でデータを保存することができます（**第1図**）。

それ以外のシーケンサでも，同じようなSMF形式での読み込み／保存機能が搭載されているはずです（※2）。まれに，別プログラムとしてコンバータが用意されている場合もあります。

どんなシーケンサを使って作成した場合でも，最終的にSMF形式の“〜.mid”というファイルとして，MIDIデータを用意する必要があります。

ホームページにMIDIデータを貼り付ける

ホームページは，HTMLという書式で書かれています。HTMLは，“<”や“>”で囲まれた“タグ”と呼ばれる制御文と，それ以外の本文とから成り立っています（くわしくは「めざせ！ホームページ解説」のコーナーをご覧ください）。MIDIデータを貼り付ける場合も，制御文であるタグを使うのですが，それにはいくつかの方法があります。

まず，もっとも確実な方法である，単純にMIDIファイルへのリンクを貼る方法です。

<A HREF="sample1.mid">MIDIデータ</A>

この方法では，MIDIデータという文字にMIDIファイルがリンクされており，そこをクリックすることで，MIDIデータをアプリケーションから開いたり，ダウンロードしたりすることができます。ようするに，データをダウンロードして何らかの方法でMIDIファイルを再生できるという方法なわけです。

続いて，MIDIデータをそのページのBGMとして再生させる方法です。

<BGSOUND SRC="sample1.mid">

この方法は，マイクロソフトのWebブラウザである『Internet Explorer（インターネット エクスプローラ）』でのみ使うことができます。残念なことに，『Netscape Navigator』などでは再生されません（コマンドが無視されます）。『Internet Explorer』は，このタグが書かれているページを読み込むと，自動的にMIDIデータを開き再生を開始します。

つぎに，MIDIデータに対応したプラグインが設定されている場合，それを呼びだす方法です。

<EMBED SRC="sample1.mid">

プラグインとは，Webブラウザなどのアプリケーションに，あとから機能を追加するためのモジュールのことです。MIDIデータ用プラグインとしては，ヤマハが開発した『MIDPLUG』（**第2図**）があります（Webブラウザによってはプラグインをあとから追加しなくても，標準でプラグイン相当の機能を持っている場合があります）。

以上の3とおりの方法が，現在のところMIDIデータをホームページで公開する主な方法となります。

これらの方法の具体的なやりかたは，仮運用中のベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）に掲載しておくので，そちらを参考にしてください。

COLUMN 2 ミュージック・スタジオ・コラムその2
MIDPLUG＋S-YG20

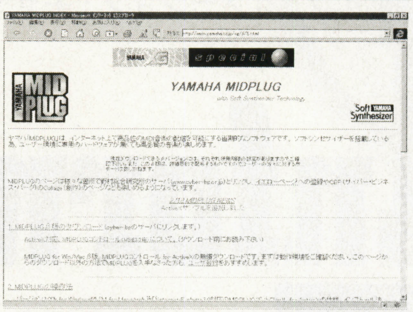
ヤマハのMIDI再生用プラグインである『MIDPLUG』は，現在のところNetscape Navigator 2.0以降とInternet Explorer 3.0以降に対応しています（第3図）。

このMIDPLUGは，実は単純なMIDIデータのプレーヤという訳ではありません。MIDPLUGは，ふつう『S-YG20』というヤマハのソフトウエア・シンセサイザ（※3）とともに使用されます。

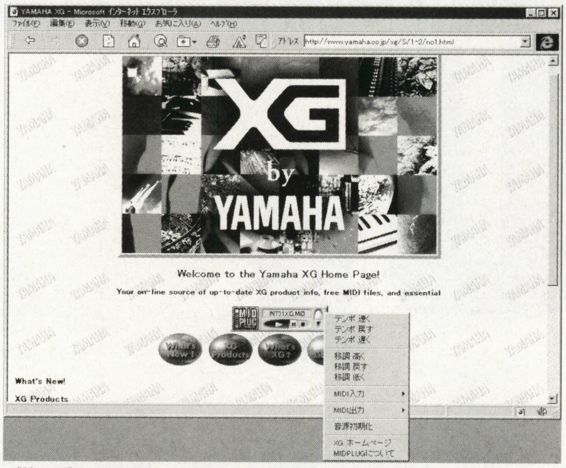
つまり，MIDPLUG＋S-YG20を使うことによって，MIDI音源がないパソコンでも，インターネットで公開されているMIDIデータを，かなりの高品質で再生できるようになるのです。

MIDI音源は機種ごとに個性があり，同じデータを再生しても，機種によってずいぶんちがって聞こえてしまいます。しかし，ソフトウエア・シンセサイザならば，どんな環境の人でも同じ音でデータを再生することができます。

これは，不特定多数のユーザーを対象とするインターネットにおいては重要なポイントです。



《第3図》MIDPLUGのページ（http://www.yamaha.co.jp/xg/S/S.html）。ここから評価版をダウンロードできる



《第2図》MIDPLUGを使うことにより，ホームページ上でMIDIデータのコントロールが可能になる

SMFはベーシックな情報のみサポート

※2 どうせSMFにするのならば，はじめからSMFで作ればいいのにと思う人もいるかもしれませんが，SMF形式は，MIDIデータとしてベーシックな機能しか使うことができません。シーケンサの独自形式では，SMF形式では保存されないようなさまざまな編集情報なども保存できるので，編集作業中はそれぞれの独自形式で保存しておいたほうが便利です。

MIDI音源がなくてもイイ音で聴ける！

※3 ソフトウエア・シンセサイザとは，以前このコーナーでも紹介したとおり，PCM音源とCPUを使ってウェーブ・テーブルMIDI音源の機能を再現する音源のことです。ソフトウエア・シンセサイザを使うことにより，MIDI音源を持たないパソコンでもMIDIデータをかなりの高品質で再生することができるようになります。

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

19,800円でこのセット！

●ジャストシステム　一太郎8バリューパック＋Kodak DC20特別セット

ジャストシステムは『一太郎8バリューパック＋Kodak DC20特別セット』（価格19,800円）を，限定3,000本で販売します。

この製品は，一太郎8ユーザー向けのパワーアップ・ツール集『一太郎8バリューパック』（価格6,000円）と，日本コダックのデジタル・スチルカメラ『Kodak DC20』（価格39,800円）をセットにしたものです。

『一太郎8バリューパック』は，一太郎8の文書作成機能を強化するコンポーネントや電子辞書のほか，ペイント＆レタッチソフト『デジパレ1.0』などを収録しています。『Kodak DC20』とTWAIN対応の『デジパレ1.0』を利用すれば，手軽に写真画面を取り込め，ホームページ用の画像やデータ編集が行なえます。

■問い合わせ先
株式会社ジャストシステム
インフォメーションセンター
東京 ☎03-5412-3939
大阪 ☎06-886-9300
徳島 ☎0886-55-8300
■ホームページ
http://www.justsystem.co.jp/if/ifhome.html

パソコン

MMX対応PentiumやDVD-ROMドライブを搭載した高性能ホーム・パソコン

●東芝　Infiniaシリーズ

東芝はホーム・パソコンの最上位機として，Infinia（インフィニア）シリーズを発売しました。

同シリーズには『Infinia 7200J1』（価格458,000円）と『Infinia 7200J2』（価格548,000円）の2モデルがあり，どちらもCPUに“MMX対応Pentium-200MHz”を搭載。DVD-ROMドライブを標準装備するとともに，グラフィックス・アクセラレータにS3社の“ViRGE/DX”を採用。高速の33,600bps対応FAXモデムを内蔵するなど，最新技術を満載しています（『Infinia 7200J1』は12倍速CD-ROMドライブを搭載）。

またメディア・コントローラ“In Touch（イン・タッチ）”を搭載しており，テレビ／FMラジオ／DVD＆CDプレーヤ／電話など，各機能をワン・タッチで切り替えが可能。離れた場所からこれらの機能を制御できる“In Touchリモコン”も付属するなど，優れた操作性を実現しています。

3Dグラフィックで迫力の対戦が楽しめる『電脳戦機バーチャロン』や，高品質で音楽／カラオケが楽しめるMIDIソフト『Virtual Sound Canvas VSC-88』など，4種類のMMX技術対応ソフトをあらかじめ搭載。他にもワープロ・ソフト『Word』，表計算ソフト『Excel』といった実用ソフトが合計28種類もインストールされており，ホーム・パソコンとして即活用できるようになっています。

■問い合わせ先
株式会社東芝　ダイヤル3100
東京 ☎03-3252-3100
大阪 ☎06-643-3100
■ホームページ
http://www2.toshiba.co.jp/pc/

Infinia 7200J2の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	256kB（PBSRAM）
メモリ（最大）	32MB（最大128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	S3社 ViRGE／DX（2MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	3GB
光ディスク	DVD-ROMドライブ（CD-ROM再生時8倍速相当）
ディスプレイ	17インチ（マイクロ・フィルタ）
サウンド	Sound Blaster Pro互換
拡張スロット（空き）	PCI×3（2），ISA×3（2）
外形寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	本体：236×517×430mm／約14kg ディスプレイ：560×462×450mm／約22kg
備考	28種類のソフトをインストール済み ディスプレイにステレオ・スピーカとサブ・ウーハーを内蔵

パソコン

最長6時間のバッテリ駆動を実現した B5ファイル・サイズのノート・パソコン

●NEC　PC-9821La13

優れた携帯性で人気を集めているノート・パソコン98NOTE Aile（エール）シリーズに，新モデル『PC-9821La13』（価格388,000円）が登場しました。

この『PC-9821La13』は，従来モデル『PC-9821La10』の後継機で，つぎのような改良がなされています。

◆業界最長のバッテリ駆動時間

電力消費を従来比で約1／3とした，インテル製最新チップセットを採用。パワー・マネジメント機能の強化，および回路の最適化などの省電力設計を行なうことで，B5ファイル・サイズのノート・パソコンとしては業界最長の，最大6時間のバッテリ駆動を可能にしています。また，本体の軽量化をはかるとともに，卓上での使用に便利なポートバーを標準添付するなど，携帯性と卓上での使い勝手も向上しました。

◆処理速度の向上

Pentium-133MHz，256kBのセカンド・キャッシュ・メモリ，64ビット・グラフィック・アクセラレータの搭載により，処理速度も向上。従来製品に比べ約2.4倍の高速化を実現しています。

◆セキュリティ機能を搭載

セキュリティ機能として，電源ON時に利用者を判別するパワー・オン・パスワード機能，初期設定の変更を防止するセットアップ・パスワード機能などを標準装備しています。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター

東京☎03-3452-8000

大阪☎06-930-9821

九州☎092-262-9800

■ホームページ

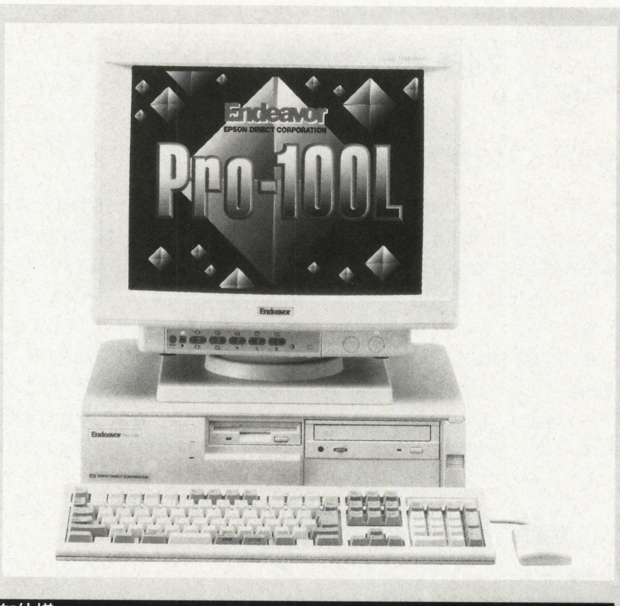
http://www.nec.co.jp/98/

PC-9821La13の主な仕様	
CPU	Pentium-133MHz
キャッシュ	256kB
メモリ（最大）	16MB（最大48MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	64ビット・グラフィック・アクセラレータ（2MB）
FDD	3.5インチ×1（外付け）
HDD	約1.4GB
ディスプレイ	10.4インチTFTカラー液晶
サウンド	PCM録音／再生機能（モノラル・スピーカ内蔵）
PCカード・スロット	TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可）
外形寸法／重量	264×191×39mm／約1.6kg
バッテリ駆動時間	約3.8〜6時間
備考	4Mbpsの赤外線通信インターフェースを標準搭載 本体に接続したケーブル類をワンタッチで着脱できるポートバーが標準添付

パソコン

スリム・デスクトップ新発売！

●エプソンダイレクト　Endeavor Pro -100L



ユーザーへの直接販売（通信販売）による低価格化や，用途や予算に合わせたカスタマイズなど，ユニークな販売方式で知られるエプソンダイレクトから，新製品『Endeavor（エンデバー）Pro-100L』（価格249,000〜520,000円）が登場しました。

『Endeavor Pro-100L』は，CPUにPentium Pro-200MHzを搭載。コア・チップセットIntel 440FX PCIsetと組み合わせることで，最強の性能を実現したハイ・エンド仕様のデスクトップ・パソコンです。

基本ソフトには，Windows NT Workstation Version4.0がインストールされており，購入後すぐにネットワーク環境での作業が可能です。

最大の特徴は，これらの高性能を厚さ110mmのスリムな筐体に収納した点でしょう。省スペース化に大きく貢献してくれます。

メモリは最大192MBまで搭載可能。HDDも4GBまで拡張できます。さらにグラフィック・アクセラレータに，“ATI-3D RAGE II”を採用する他，サウンドにも最新の16bitサウンド・チップViBRA16Cを標準装備するなど，マルチメディア機能もしっかりサポートされています。

■問い合わせ先

エプソンダイレクト株式会社

0120-545-101

■ホームページ

http://www.epson.co.jp/epsondirect/

Endeavor Pro-100Lの主な仕様	
CPU	Pentium Pro-200MHz
キャッシュ	256kB
メモリ	32〜192MB（購入時に選択可能）
ビデオ（ビデオメモリ）	ATI Technologies社　3D RAGE II（4MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	1.2〜4GB（購入時に選択可能）
CD-ROMドライブ	8倍速または12倍速（購入時にユーザーが選択）
サウンド	ViBRA 16CL
拡張スロット（空き）	PCI×2（2），ISA×3（2）
外形寸法／重量	430×404×110mm／約10kg
備考	基本ソフトとしてWindowsNT Workstation Version4.0をインストール済み

カラー・プリンタ

高品質カラー印刷がより身近になった！

●エプソン　MJ-830C

エプソンから，カラリオ・シリーズの最新カラー・プリンタ『MJ-830C』（価格39,800円）が発売されました。型番的には前機種『MJ-810C』の後継機種となりますが，性能的には昨年発売されたカラー・プリンタ『PM-700C』と同等の高品質印字が可能になっています。

ハガキからA4サイズまでの用紙が利用でき，インクの交換をすることなく，カラー／モノクロ印刷を切り換えられます。

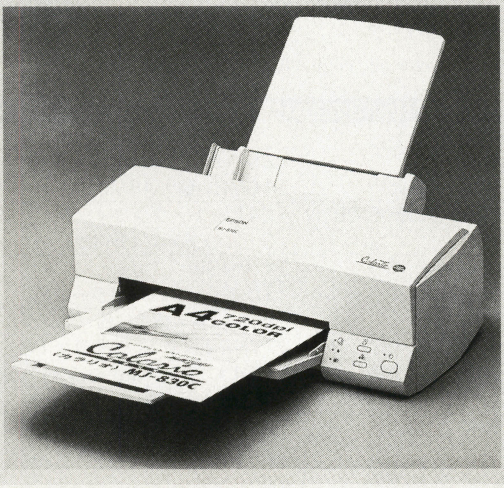
PM-700Cで採用されたマイクロドット技術を利用することで，印刷時のインク粒子を極小化。これにより，細部も忠実に印刷できるようになりました。また，印刷時のヘッド機構を見直すことで，前機種に比べ約40％印刷時間を高速化することに成功しています。

フルカラーのデジタル画像を，手軽に美しく印刷するために，画像の明るさ／コントラスト／色の彩度を自動的に補正する“オートフォトファイン機能”を搭載しました。細かい調整を気にすることなく，カラー画像を印刷できます。

付属ソフトでは，初心者にわかりやすく使用方法を紹介するガイドCD-ROMの他，シールを手軽に作成できるアプリケーション・ソフトを同梱しており，楽しい活用が可能です。

■問い合わせ
エプソン株式会社
エプソン購入ガイド・インフォメーション
☎0424-99-7111

■ホームページ
http://www.epson.co.jp/



テレビ電話システム

パソコンでテレビ電話が実現！

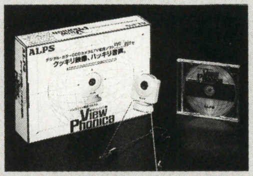
●アルプス電気　ViewPhonica

『ViewPhonica（ビューフォニカ）』（価格37,800円）は，小型CCDカメラとテレビ電話ソフトがセットになった製品です。DOS／Vパソコン（Windows95対応）に接続すれば，手軽にテレビ電話が楽しめます。

カメラの接続にはパラレル・ポートを使用。ビデオ・キャプチャ・ボードなどのインターフェースは不要です。付属ソフトは，各種通信手段（モデム，LAN，ISDN-TA）をサポートしていますから，学校や職場などでも利用できます。

◆ViewPhonica主な仕様
カメラ撮影画素：1／4インチCCD8万画素，画像サイズ／フレーム数：320×240ドット／4fps，160×120／ドット12fps，ソフト機能概要：2地点テレビ電話，2地点ビデオ画像など

■問い合わせ先
アルプス電気株式会社カスタマーサポートセンター
☎045-544-8240



ビデオ編集システム＆スピーカ

マルチメディア環境をパワーアップ！

●松下インターテクノ

松下インターテクノから，マルチメディア環境を充実させる周辺機器が多数登場しました。

●miroVIDEO（ミロビデオ） DC10（オープン価格）

『miroVIDEO DC10』は，DOS／Vパソコン対応のデスクトップ・ビデオ編集システムです。

ビデオ映像を取り込んでデジタル化することで，動画をパソコン上で編集できるようになります。データ形式は，非圧縮またはMotionJPEG圧縮形式。編集した映像は，S-VHS相当の品質で，ビデオデッキやTVに出力することもできます。

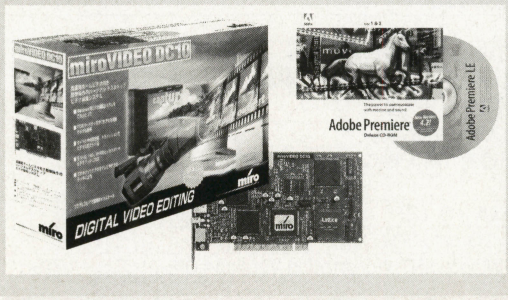
『Adobe Premiere（アドビ プレミア）』などのビデオ編集ソフトと組み合わせれば，あなたもすぐに映像監督になれますよ。

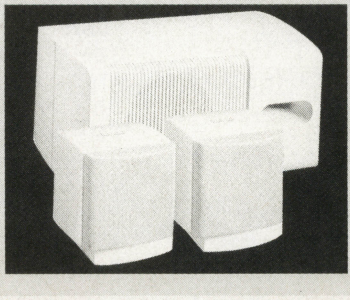
●ACSシリーズ（オープン価格）

『ACSシリーズ』は，海外で高い評価を受けている米国アルテックランシング社のアンプ内蔵型のスピーカ・システムです。シリーズには，標準モデルの『ACS-45』，ハイ・エンドモデルの『ACS-500』，ゲーム・ユーザー向けの『ACS-55』の3種類がラインナップされています。

◆ACS-45（写真製品）主な仕様
周波数特性：43Hz～18kHz，サテライト出力：6W，サブ・ウーハー出力：20W

■問い合わせ先
松下インターテクノ株式会社　情報通信事業部
マルチメディア部　☎03-3779-8679
マルチメディアホットライン　☎03-3779-8682





CD-ROMドライブ

16倍速CD-ROMドライブでアクセスを高速に

●ティアック　CD-516EK

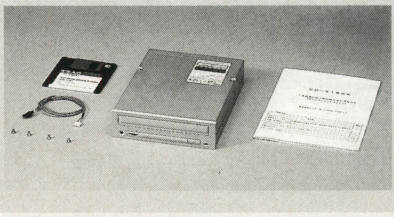
『CD-516EK』（オープン価格）は，DOS／Vパソコン用，ATAPI対応のファイルベイ用CD-ROMドライブです。

“Zone CLV方式”やティアック独自の“振動制回路”の採用により，最大16倍速（平均15.3倍速）の高速転送を実現。連続データ転送速度2,400kB／秒，平均シーク時間150msの高速アクセスで，ソフトのインストールを短時間で，動画再生を快適に行なえます。

パソコンに内蔵するタイプなので，設置場所を必要としないのも魅力です。低速のCD-ROMドライブを使用しているユーザーは，これを機会に買い換えましょう。

■問い合わせ先
株式会社ティアックシステムクリエイト
テクニカルサポート　☎0423-80-7263

■ホームページ　http://www.tsc.teac.co.jp/



デジ・カメ

可動自在のレンズでデジタル・フォトの世界が広がる

●ミノルタ　Dimâge V

『Dimâge V（ディマージュ・ブイ）』（価格79,800円）は，脱着／回転が自在にできるレンズ・ユニットを装備した，新しいタイプのデジタル・スチルカメラです。

レンズ部分が回転するので，背面の液晶モニタを見ながら，理想的なアングルで撮影ができます。また，レンズ・ユニットを本体から取り外して，障害物越しの撮影や，低い位置からの接写など，アングルに凝った撮影も可能です。さらに，2.7倍のズームレンズや内蔵フラッシュにより，広角から中望遠まで，迫力ある高品位な画像が得られます。

■問い合わせ先
ミノルタ株式会社　お客様相談窓口
東京☎03-5423-7555
大阪☎06-271-2641

■ホームページ
http://www.minolta.com/

スピーカ

ノート・パソコンと一緒にいい音を持ち出そう

●ソニー　SRS-T1PC

ソニーから携帯性に優れたアンプ内蔵型スピーカ『SRS-T1PC』（価格6,000円）が登場しました。

特徴はそのコンパクト設計で，厚さ約30mmと薄型なため，ノート・パソコンと一緒に手軽に持ち運べます。

後面開放型2WAYシステムにより，小型ながらクリアで音楽性豊かな音場，ステレオ・サウンドを楽しむことができます。

◆SRS-T1PC主な仕様
アンプ出力：総合出力2W（ツィーター0.2W×2，ウーハー1.6W），再生周波数帯域：100Hz～20kHz

■問い合わせ先
ソニー株式会社　お客様ご相談センター
東京☎03-5448-3311　大阪☎06-539-5111

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html

ソフト

18書体がそろったCD-ROMパッケージ

●NECオフィスシステム FontAvenueセレクト18書体パック

『FontAvenue（フォント・アベニュー）セレクト18書体パック』（価格7,800円）は，Windows対応の文字フォントを詰め込んだオトクなパッケージです。

明朝体，ゴシック体のほか，手紙やあいさつ状などでよく使われる端筆体・楷書体，チラシやポップに適した，ぽぽる体・ポップ体など，合計18種類の書体を収録。827種類のイラスト・データも付属しており，表現力豊かな文書を作成できます。

また新字体に加え，人名，地名，名称，史料などでよく使われる旧字体も収録。正式文書や，歴史書などの作成にも適しています。

■問い合わせ先
NECオフィスシステム　販売支援部
☎03-3769-7043

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/japanese/profile/group/neos/index.html

翻訳ソフト

お手頃価格の和英翻訳ソフト

●カテナ　これ和英！ Ver.1.0 for Windows95

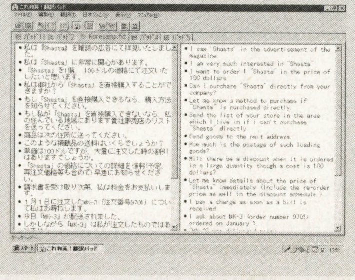
英日翻訳ソフト『コリャ英和！』で話題のカテナから，今度は日英翻訳ソフト『これ和英！ Ver.1.0 for Windows95』（価格12,800円）が発売されました。

このジャンルのソフトとしては，低価格ながら業界トップクラスの精度をほこる日英翻訳エンジンを搭載。実用に耐えられる英文を作成してくれます。

また『コリャ英和！』の英和辞書を直接利用でき，組み合わせて使用すれば，『これ和英！』で翻訳した英文の内容確認などに利用できます。

■問い合わせ先
カテナ株式会社　カスタマーサービス部
☎0423-38-1118

■ホームページ　http://www.catena.co.jp/



ホームページ

3Dデータを無料でダウンロード

●トミー

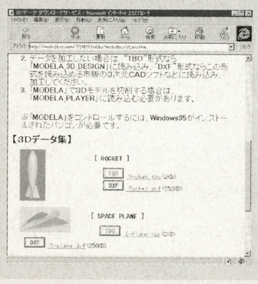
トミーのホームページで，3Dデータの無料ダウンロード・サービスがはじまりました。

これはトミーの3次元プロッタ『MODELA（モデラ）』（価格120,000円）ユーザーに対するサービスの一環で，ユーザーはインターネット経由で3Dデータを入手し，手持ちの『MODELA』で立体物として加工することができます。

ダウンロードできるデータの形式は『MODELA』に付属するソフトに対応するTBO形式と，一般の3次元CADソフトなどでサポートされているDXF形式の2種類。オブジェクトの数は，今後順次数を増やしていく予定です。

■問い合わせ先
株式会社トミー　ホビー事業部　☎03-5670-5361

■ホームページ　http://www.dir.co.jp/tomy



ホームページ

本格派音楽ホームページがスタート！

●ミュージック・シーオー・ジェーピー

インターネットを利用した音楽配信ビジネスが，正式にスタートしました。これはミュージック・シーオー・ジェーピーが主導するもので，同社のホームページで無料・有料の二つのサービスを用意しています。

無料サービスでは，アーティスト・ホームページやコンサート情報を提供。有料サービスでは，コンサートの中継やカラオケの利用，最新ゲーム・ミュージックの音源提供などを行ないます。

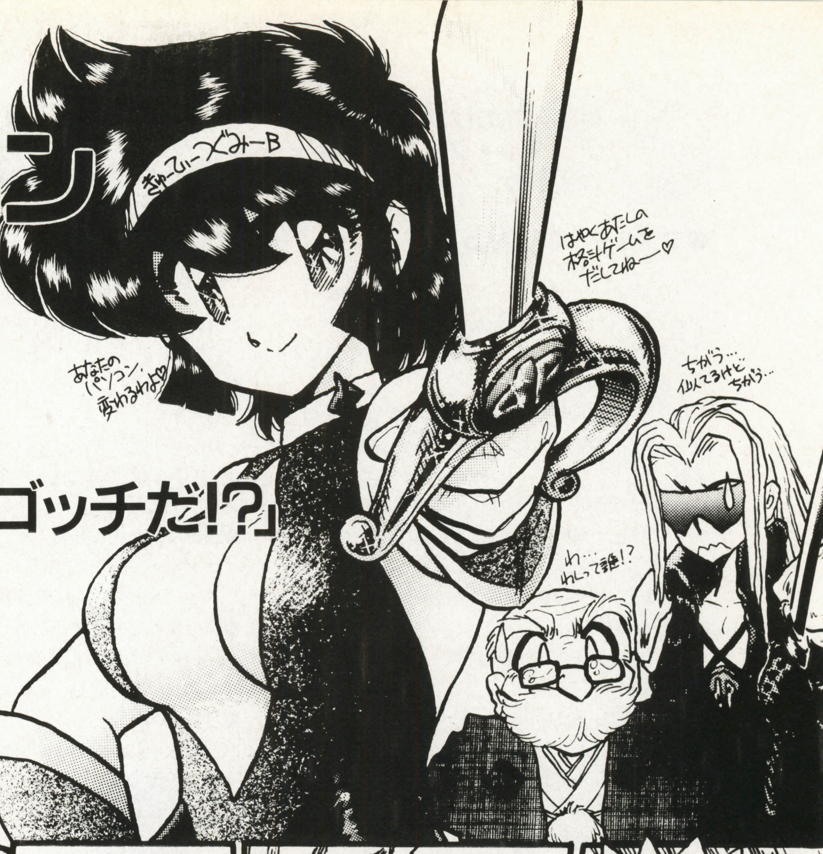
なお有料サービスを受けるには，年会費2,000円，月会費1,500円が必要です。くわしいことは，電話またはホームページで問い合わせてください。

■問い合わせ先
株式会社ミュージック・シーオー・ジェーピー
☎03-5414-7700

■ホームページ　http://www.music.co.jp/

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #24:「ミニゲーム機のあしたまゴッチだ!?」



BY くり ひろし

★1個2,000円近くするタマゴって何でしょう？…答はみなさんご存じ，たまごっち。究極の育てゲーかも…!?

★ミニゲームのコンピュータとしての性能ですが，CPU相当部を含めてカスタムのLSIなので，具体的に何ビットとはかぎりませんが，まぁたいていは8ビット相当はあるようです。4ビット・プロセッサ（テレビのリモコンなんかによく使われています）では命令の最大数が16しかないので，ゲームウォッチはともかく，たまごっちのようなゲームを作るのは無理なのですが…スロットならOKかな？

★カスタムLSIというのは，ROMと同様，写真の焼き増しのように作られるため，「焼く」という表現を使います。

★ブリックゲームやたまごっちが，他のゲームとちがって有利なのは，それぞれブロックやドットで絵を表現していることです。ブロックをどう動かすかでゲームの種類はたくさん作れますし，ドット絵の場合は表現方法はほぼ無限です（そう，育てゲーじゃないものだって実は作れるのだ）。ですから，その場合は液晶パネルの変更はなしにできます（液晶パターンの設計は結構面倒？）。見かけは同じなのに，内蔵のゲームの数や種類がちがったものが素早く登場する理由の一つです。

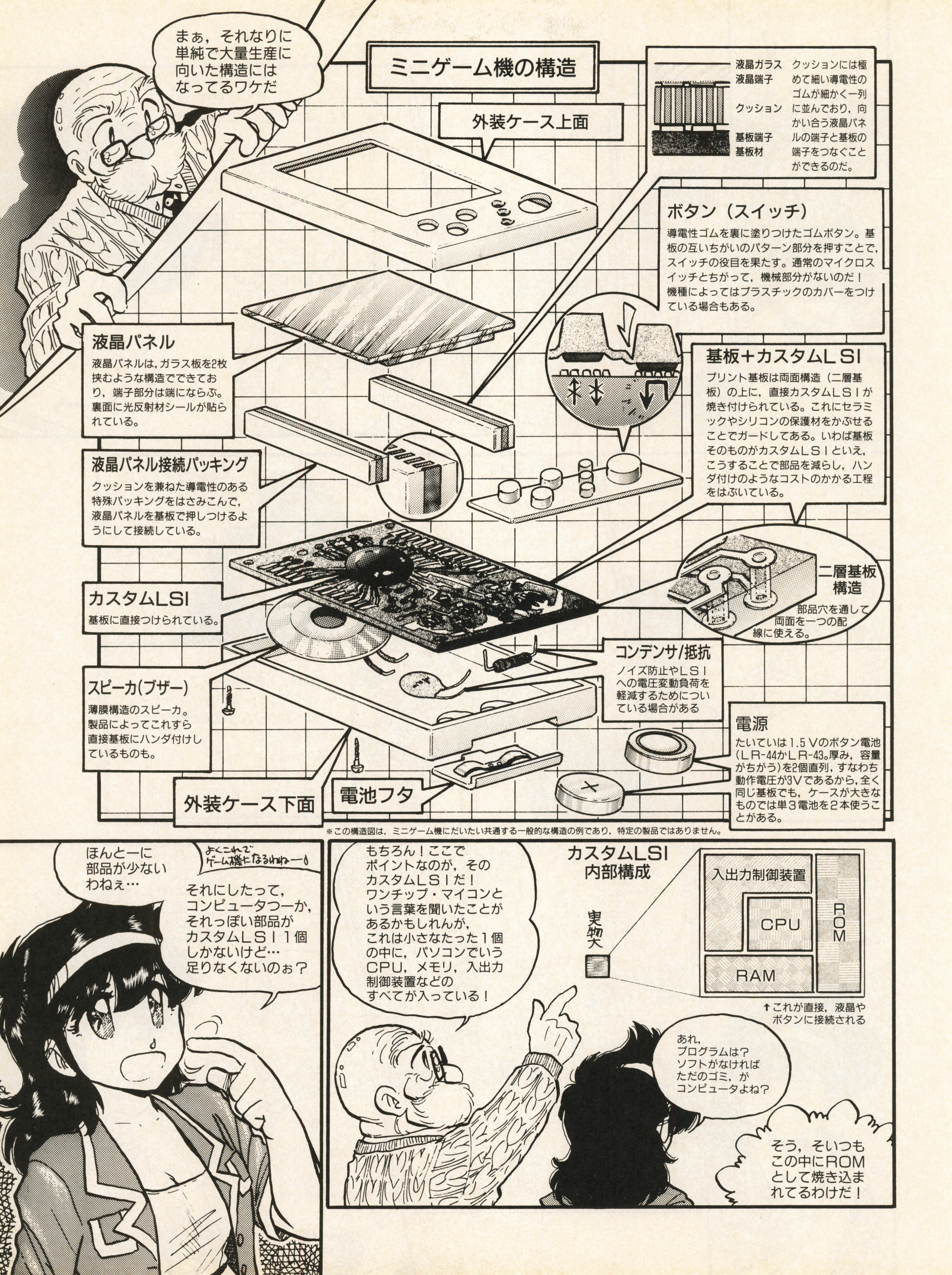
★もっとも，勝負を決めるのは，やはりゲームのアイデアです。ミニゲーム機の携帯性を生かしたものでなければ…そういう意味では，ゲームボーイへの移植などは理にかなっていますね。

★海外生産のメリットは今さらですが，特にミニゲーム機はモノが小さくて軽いので，輸送費を考慮してもなお，確実に日本で作るより安く，質も良く（特に中国）できるのです。良い時代ですねぇ！

★ブームに便乗して，ミニゲーム機の海賊版や，法外な値段のついたプレミア品が出回っているようです。読者のみんなは絶対に買わないようにしようね！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

へへん，遅れてますねぇ？
あー，これが噂のたまごっちかぁ…ふむふむ，初めてみるぞ
しょーがないじゃろ，なかなか売ってないんじゃから！
正しくはスグ売り切れちゃうので手に入らんのだよぉー！
…そうそう，そーいえば，
ついに海外版も発表されたコレですよコレ！！
ついに手に入れたのよン
世界征服といえばー!!
だいたい なーにが業界征服よ★ 影さんに世界征服できるの なんて，ぜーぜーゲームの世界くらいだれよーっちゃ～
いートシこいて，いーかげんにしなさいっつーの！
ははははっこんなにあるんですよぉ！お店で買えるものからプライズゲームの景品まで，ホントに数えきれないほどあるんだ！
たまごっちの登場までにもずいぶんいろいろ出とるなぁ！ざっとあげるだけでも…なんだぁ！？
・ポーカー　・7スロット
倉庫番　・倉庫番タイプ
パックマン　・追いかけものゲーム
・ブリックゲーム（各種詰め合わせ）
・かえるゲーム
・スペースインベーダー
・シューティング・ゲーム
・旧ゲームウォッチタイプ　…その他
ミニゲームならではの「携帯性」を最大限に生かしたところがヒット要因ですかねぇ～
時計がわりになるしねぇ～
しかし，流行ってるよなぁ～～
あやかりたいのう
ミニゲームが流行りだしたのは去年の今頃だったから，ホントにすごい勢いだのう
安けりゃ500円くらいだから，原価は相当安いだろうねぇ…
それにしても，小さいワリにはよくできてるよなぁ，コレ
…まぁ，部品で100円くらいかな？電池が安くても100円くらいかかるから，まぁ全部で200円かそこら…
え，そんなに！？
ゲームの名前っていうのはあくまで登録商標だから，どんなにゲーム内容が似ていても，同じ名前をつけることは違法だし，そもそも同じゲーム内容であること自体が盗作じゃよ
SCORE
登録商標
SPEED
LEVEL
NEXT
著作権
TM
©
特許　実用
…で，四角いブロックの集まりをどうにかするゲームを一般名称でブリックゲーム（BRICK GAME）と呼ぶわけだな
なんかほとんど同じような気がするけど…海賊版もまざってるのかなぁ？
ブリックゲームには，どこかで見たようなゲームもあるわよね


まぁ，それなりに単純で大量生産に向いた構造にはなってるワケだ
ミニゲーム機の構造
外装ケース上面
液晶ガラス
液晶端子
クッション
基板端子
基板材
クッションには極めて細い導電性のゴムが細かく一列に並んでおり，向かい合う液晶パネルの端子と基板の端子をつなぐことができるのだ。
ボタン（スイッチ）
導電性ゴムを裏に塗りつけたゴムボタン。基板の互いちがいのパターン部分を押すことで，スイッチの役目を果たす。通常のマイクロスイッチとちがって，機械部分がないのだ！機種によってはプラスチックのカバーをつけている場合もある。
液晶パネル
液晶パネルは，ガラス板を2枚挟むような構造でできており，端子部分は端にならぶ。裏面に光反射材シールが貼られている。
基板＋カスタムＬSI
プリント基板は両面構造（二層基板）の上に，直接カスタムＬＳＩが焼き付けられている。これにセラミックやシリコンの保護材をかぶせることでガードしてある。いわば基板そのものがカスタムＬＳＩといえ，こうすることで部品を減らし，ハンダ付けのようなコストのかかる工程をはぶいている。
液晶パネル接続パッキング
クッションを兼ねた導電性のある特殊パッキングをはさみこんで，液晶パネルを基板で押しつけるようにして接続している。
二層基板構造
部品穴を通して両面を一つの配線に使える。
カスタムLSI
基板に直接つけられている。
コンデンサ/抵抗
ノイズ防止やＬＳＩへの電圧変動負荷を軽減するためについている場合がある
スピーカ(ブザー)
薄膜構造のスピーカ。製品によってこれすら直接基板にハンダ付けしているものも。
電源
たいていは1.5Ｖのボタン電池(ＬＲ-44かＬＲ-43。厚み，容量がちがう)を2個直列，すなわち動作電圧が3Ｖであるから，全く同じ基板でも，ケースが大きなものでは単３電池を２本使うことがある。
外装ケース下面
電池フタ
※この構造図は，ミニゲーム機にだいたい共通する一般的な構造の例であり，特定の製品ではありません。
ほんとーに部品が少ないわねぇ…
よくこれでゲーム機になるわねー
それにしたって，コンピュータつーか，それっぽい部品がカスタムＬＳＩ１個しかないけど…足りなくないのぉ？
もちろん！ここでポイントなのが，そのカスタムＬＳＩだ！ワンチップ・マイコンという言葉を聞いたことがあるかもしれんが，これは小さなたった１個の中に，パソコンでいうCPU，メモリ，入出力制御装置などのすべてが入っている！
カスタムLSI
内部構成
実物大
入出力制御装置
CPU
ROM
RAM
↑これが直接，液晶やボタンに接続される
あれ，プログラムは？ソフトがなければただのゴミ，が，コンピュータよね？
そう，そいつもこの中にROMとして焼き込まれてるわけだ！

液晶パネル
カスタムLSI
スイッチ（ボタン）
スピーカ（ブザー）
ディスプレイ
CPU
RAM
ROM
入出力制御装置
キーボード
マウス
スピーカ
ミニゲーム機をコンピュータとしてのダイアグラムにあてはめれば，こうなるってわけだな
わわわ，ホントにみぃんな，カスタムLSIと直接入出力しちゃってるのねぇ！
逆に言えば，この手のゲーム機にしか使えない（わない）のだから，コレでいいのだ！
しかし新製品を作るのにはそれなりにコストもかかるでしょうに…
そのまま
そのまま
そのまま
新しいROM
新しい液晶パネル
見かけはそっくし…？
これが案外かからん！ソフト（プログラム）を新たに書き換えて，液晶パネルを新しくすれば，あとは生産方法はまったく同じだからな！
しかもパッケージをよく見ると気づくと思うが，ほとんどがMADE IN CHINAなんじゃ！輸送費を含めたって，日本で作るよりずっと安くできるのだ
MADE IN CHINA
でも最近は円安でちょっとツライかも．
ところで，何が悩みといって，ミニゲーム機の電池が案外スグなくなるのがたまらんぞ！
LR-44とかけっこう高いしな！コンビニで200円位するしのう…
あ〜〜…またたそがれとる〜
そーね，電池はずしておくのも使うとき面倒だし，なくしちゃうし…
そこで，だ！ふだんは紙をはさんでおくといいのじゃ！使うときは抜けばよいのじゃー！
セロハンテープやガムテープを貼ってある紙
抜けば使える
LR-44
あ，そうだ，そろそろあたしのタマちゃんにごはんあげなきゃ
タマちゃん…？
…!?
ふんふん，本当だ，こんな構造だったんだぁ〜〜
…あ"〜〜!!何すんのよぉ
あたしのゴッチがあぁぁぁぁ〜〜〜
ゼッタイにマネしないで下さい!!
お仕置き！
き…巨大たまごっち…？
ふんっ
TO BE CONTINUED …なのさっ！
Assisted by Eiji. Special thanks to mas & Yoichi.

BMネットワークTODAY改め

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その1　文字の大きさや色を変えてみよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

タイトルも変更され，装いも新たにはじまった「めざせ！ホームページ開設」。ホームページ作成に挑戦しようと思っている人は，ぜひチェックしてください。

先月号では，HTML文書の書きかたと，改行タグを扱いました。最初にちょっと復習をして，今回は表示にかかわる部分を勉強してみたいと思います。

ホームページ作成の約束ごと

ホームページ作成のために記述するHTML文書は，命令をタグ

“<　>”

という記号で囲み，さまざまな制御を行ないます。

リスト1のように，“<HTML>”と“</HTML>”で囲まれた中に，“<BODY>”，“</BODY>”というタグを入力し，その中にHTML文書の本文を記述していきます。

HTML文書では，途中に改行を入れても実際の表示では無視されます。改行をさせるには，
というタグを使わなければなりません。

以上が前回の内容でした。

今回は，ホームページ表示にかかわる基本的な命令として，背景などの色を変える方法と，文字の大きさを調整する方法を紹介しましょう。

背景の色を変更する

まずは，背景の色指定です。

ホームページの背景色は，タグの指定がないと，ブラウザ・ソフトの基本設定のグレーで表示されます。背景色の指定は，“<BODY>”タグの中に記述します。

リスト2を見てください。“<BODY>”タグに，

BGCOLOR="Black"

という記述が追加されています。Blackと指定してあるので，背景が黒になるはずです。試しに，**リスト2**をメモ帳などワープロ・ソフトで入力し，拡張子をhtmにして保存して，ブラウザ・ソフトで表示させせてみてください。**写真1**のように，真っ黒で表示されたと思います。背景色が変わったのはいいものの，文字の色も黒なので，文字が背景に同化して読めなくなっていますね。

そこで，今度は文字の色を指定することにしましょう。文字の色も，背景色同様，“<BODY>”に指定の文を加えるだけでOKです。**リスト3**のように，“<BODY>”タグに

TEXT="White"

の一文を追加してください。

表示してみましょう。文字が白に変わりましたね（**写真2**）。つまり，“BGCOLOR=～”で背景の，“TEXT=～”で文字の色を指定しており，これらの後ろにある“Black”や“White”が，指定された色を表しているわけです。

このように，“<BODY>”タグで，ページ全体の文字の色，背景の色を指定することができます。色は**第1表**のように，名前で指定できる他，数値を入力して指定することもできます。これは，R（レッド），G（グリーン），B（ブルー）それぞれの値を0～255の範囲で決めて，16進数で表記します（**第1表**）。

試しに，16進数で背景色と文字色を指定してみましょう。背景を緑，文字を赤に変更してみます。**リスト4**のように“Black”を“#00FF00”に，“White”を“#FF0000”に変更すればOKです。緑の背景に赤い文字で表示されましたか？

一文だけ色を変えるには？

“<BODY>”タグでは，ページ全体の背景，文字の色を指定するため，たとえば，一部分の文字の色を変えるといったことはできません。

特定の文にだけ別の色を指定するには，“<FONT>”タグを利用します。**リスト**

《第1表》色の例

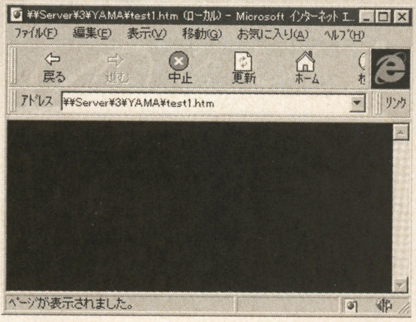
色	表記	16進数の場合
赤	Red	#FF0000
青	Blue	#0000FF
緑	Green	#008000
黄色	Yellow	#FFFF00
紫	Purple	#800080
黒	Black	#000000
灰色	Gray	#808080
銀色	Silver	#C0C0C0
白	White	#FFFFFF

《リスト1》

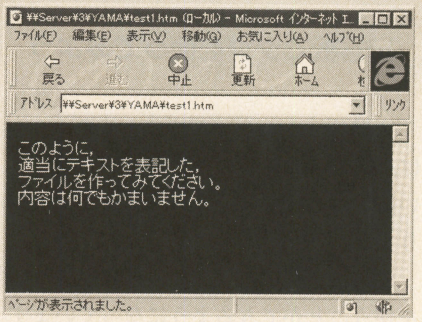
```
<HTML><BODY>
このように，<BR>適当にテキストを表記した，<BR>
ファイルを作ってみてください。<BR>
内容は何でもかまいません。<BR>
</BODY></HTML>
```

《リスト2》

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="Black">
このように，<BR>適当にテキストを表記した，<BR>
ファイルを作ってみてください。<BR>
内容は何でもかまいません。<BR>
</BODY></HTML>
```



《写真1》リスト2の表示結果。背景の色が変わったが，文字と色が同じために文字が読めない



《写真2》リスト3の表示結果。背景を黒，文字を白に色指定している

《リスト3》

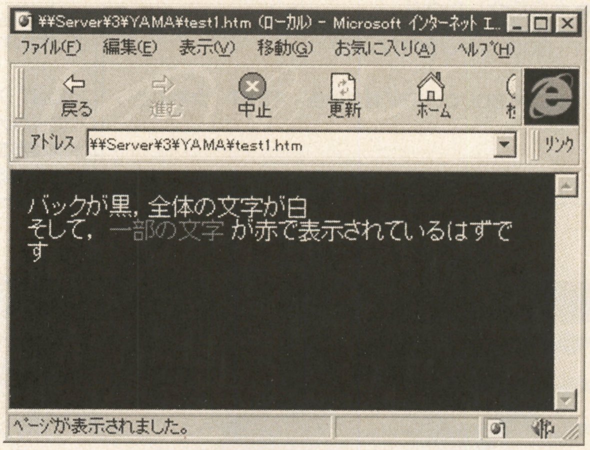
```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="Black" TEXT="White">
このように，<BR>適当にテキストを表記した，<BR>
ファイルを作ってみてください。<BR>
内容は何でもかまいません。<BR>
</BODY></HTML>
```

《リスト4》

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="#00FF00" TEXT="#FF0000">
このように，<BR>適当にテキストを表記した，<BR>
ファイルを作ってみてください。<BR>
内容は何でもかまいません。<BR>
</BODY></HTML>
```

《リスト5》

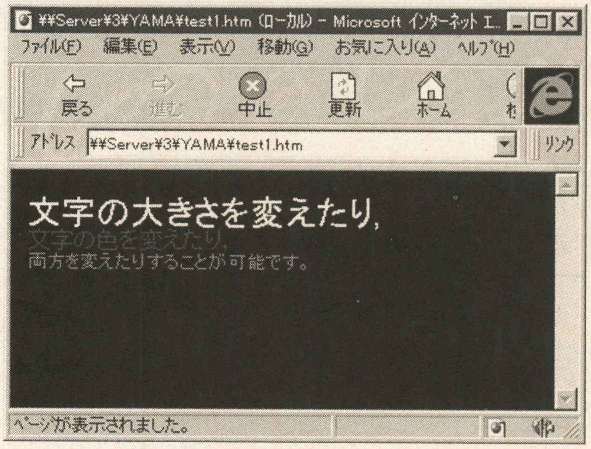
```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="Black" TEXT="White">
バックが黒，全体の文字が白<BR>
そして，
<FONT COLOR="Red">
一部の文字
</FONT>
が赤で表示されているはずです<BR>
</BODY></HTML>
```



《写真3》リスト5の表示結果。“<FONT>”タグを使って，「一部の文字」に色をつけている。他の文と色がちがうのがわかる？記事はモノクロなのでわからないかな？

《リスト6》

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="Black" TEXT="White">
<FONT SIZE=5>文字の大きさを変えたり，</FONT><BR>
<FONT COLOR="Blue">文字の色を変えたり，</FONT><BR>
<FONT SIZE=-1 COLOR="Gray">両方を変えたりすることが可能です。
</FONT><BR>
</BODY></HTML>
```



《写真4》“<FONT>”タグを利用すれば，このように文字の色や文字の大きさを自由に指定できるのだ

※HTML文書は，『メモ帳』，『ワードパッド』などのテキスト・エディタで作成できます。
また，入力結果をホームページとして見るには『ネットスケープ ナビゲータ』や『インターネット エクスプローラ』などのブラウザ・ソフトが必要です。

5を入力して保存し，ブラウザ・ソフトで表示してみてください。

<FONT COLOR="Red">

と

</FONT>

で囲まれた文字が，赤で表示されると思います（写真3）。

このように“<FONT>”タグを利用すれば，自由に文字を配色することができるのです。また，“<FONT>”タグは色を指定するだけでなく，文字の大きさを指定することもできます。リスト6を入力して保存し，同様にブラウザ・ソフトで表示させてみましょう。それぞれの文章が，ちがう大きさで表示されましたね（写真4）。

文字の大きさは，0～7まで8段階に指定でき，

<FONT SIZE=3>

のように直接数値で大きさを指定します。

また，

<FONT SIZE=+1>

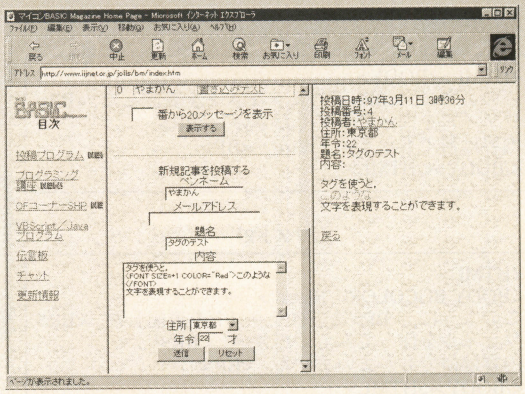
のように，＋（プラス）や－（マイナス）の記号を使って，現在表示されている標準サイズから，相対的に大きさを指定することもできます。

伝言板でタグを使ってみよう

突然ですが，ベーマガホームページには，伝言板という，ホームページを見ている人が自由に書き込めるコーナーがあります。

この伝言板の本文には，HTMLのタグを使うことができるようになっています。ですから，今回説明した“<FONT>”タグを使って，ちょっと工夫した書き込みが可能なのです（写真5）。

ただし，大きい文字や色を使いすぎると，逆に見づらくなってしまいます。ここぞ，というときに使うのがポイントですね。

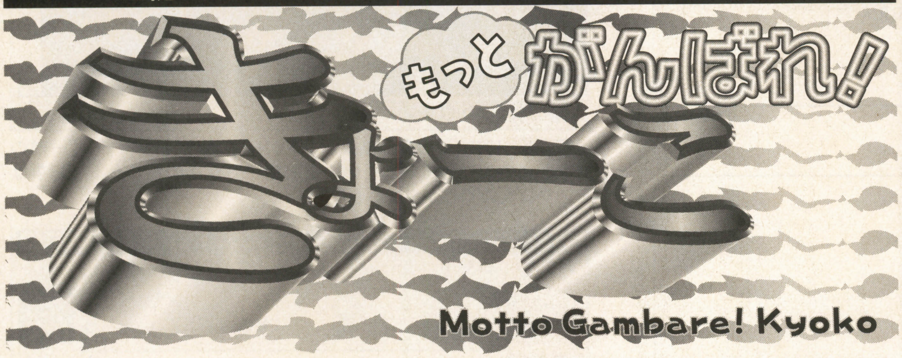


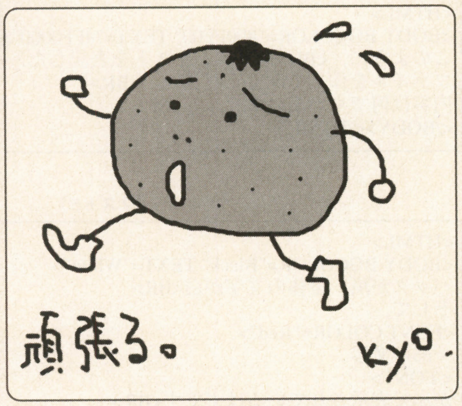
《写真5》ベーマガホームページにある，伝言板の画面。真ん中で書き込んだ内容が，右のように表示されている

●今回紹介したタグ

1.<BODY>～</BODY>タグ	2.<FONT>～</FONT>タグ
<BODY BGCOLOR="背景の色"　TEXT="文字の色">	<FONT SIZE=文字の大きさ COLOR="文字の色"> ※文字の大きさは0～7で，+1，-1などと相対的な指定も可能 ※色の指定は，Redなどの名前もしくは，#FF0000というように，RGBの数値を直接入力する二つの方法がある

ベーマガ随一のヒューマン・ドキュメンタリー。いよいよHP編突入！か？





がんば⑥
ホームページを開設するぞ！

日差しも暖かくなり，私が住んでいる山形も春らしくなりました。あったかいにゃ～とダラダラしていたら（笑），ここがリニューアルするとのこと。そこで，気分を改めこれからの予定を書いてみたいと思いマス（^-^）。

今までは，私の生活にパソコンという色をつけて紹介してきたワケですが，これからの目標は，ズバリ自分のホームページを持つことです！　そしてそれをここで紹介してみせるっ！　今年こそやってみせるぞ～。プロバイダも決めてませんが，そんなことは置いといて（笑）。タイトルはねぇ，そうだなー，「きょーこ相関図」とか「きょーこ大図鑑」とかね（笑）。なんかいいタイトルありませんか？ここで募集するのもいいかも。

ベーマガ4月号で紹介されていた「ご近所さんを探せ」みたいなホームページも楽しそう。でも私のご近所に，いったい何人のベーマガ読者がいるやら（笑）。

ちゃんとプロバイダを決めたら報告しますので，ホームページの構想アイデアをぜひぜひベーマガまでお寄せください（^-^）。

他にもパソコン使ったことで，私に「これやってみろ！」なんてリクエストがあるかた，お手紙ください（笑）。やったらこのコーナーで報告しますよん。待ってますね！

教訓

読者のみなさんの中にも，ホームページを作ってみたい人は多いのではないでしょうか。新連載「めざせ！　ホームページ開設」で，ホームページ作成のテクニックを磨いてください！

また，きょーこさんあてのお手紙は，電子メールでも受け付けています。メール・アドレス“bm@jolls.co.jp”へメールを送ってもらえば，編集部できょーこさんへ転送しますよ。

（ホームページ開設を考えている編集者）

●筆者紹介●
きょーこ

クシャミや涙が止まらないスギ花粉症には，まるで縁のない（？）一児の母。やはり主婦は体が資本なのか？

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

連載

セガサターンでBASICプログラムが組める！

『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

★ 今月のお題 ★「テキスト画面について学ぼう」

森 裕一

『BASIC for SEGASATURN』5月発売予定

●スタンドアロンタイプ：予価 9,800円
（BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM）
※セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードが必要になるが，サターン本体だけでも開発環境が得られる。

●ケーブル接続タイプ：予価12,800円
（BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM／パソコン用3.5インチ・フロッピーディスク／サターンとパソコンの接続ケーブル）
※サターンとパソコンを接続し，開発環境はパソコンで行ない，データをサターンに転送。データ実行はサターンで。

先月のデバッグ・モニター募集には，たくさんのご応募ありがとうございました。応募ハガキに書かれた熱意のこもったメッセージも読ませていただきました。

ほんとうに発売が待ち遠しいかぎりですね。

さて，今回の話題ですが，先月のポリゴンに続いて，画面回りの話です。その中で，テキスト画面についての命令をつかってみたいと思います。

画面表現でメッキするわけではないけれど....

ゲームソフトを第一印象だけで評価するのはなかなかむずかしいものです。とくに，最近のゲームソフトの画面に見慣れた人たちから高い評価を得るのは大変です。

サターンBASICなら，いままでのBASICでは見られなかった多彩な画面モードと，それに合わせた命令を持っていますので，インパクトのある第一印象を与えることができ（ると思い）ます。

サターンBASICで扱える画面

サターンBASICでは，**第1図**のように扱える画面が6種類，全部で10画面あります。

初期状態は，画面モードが0，テキスト画面の論理BGが4，色モードが16です。この設定を変更するには，SCREEN命令で指定します。

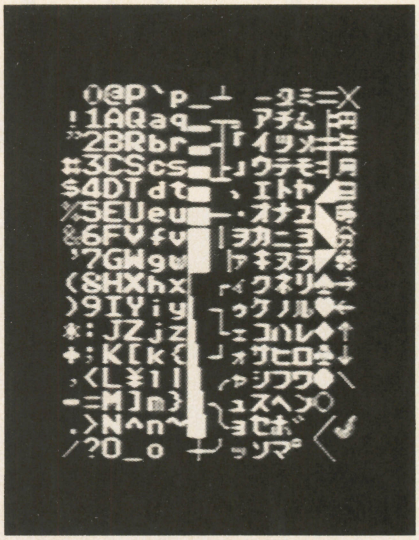
テキスト画面について学ぼう

全10画面の中から，今月はテキスト画面について説明します。まずテキスト画面の場所から勉強していきましょう。

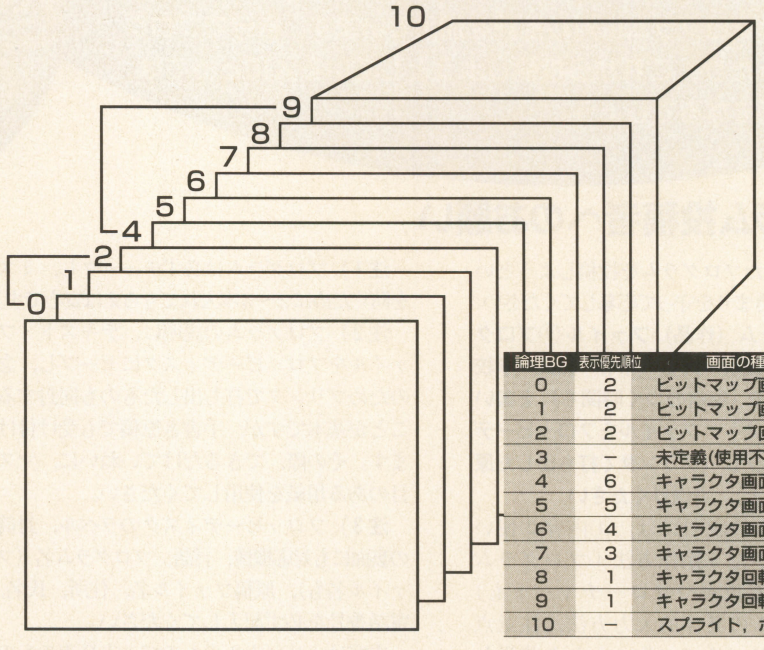
第1図をもう一度見てください。あれ？テキスト画面がありませんね。どこにあるかというと，キャラクタ画面のうち一つを，テキスト画面とするのです。

指定は，SCREEN命令で行ないます。そのまま表示ができるのは，あらかじめシステムに用意されたフォント文字です。そのキャラクタ・コードは0～255まであるのですが，実際にフォントが用意されていて，文字列として指定できるのは127を除くコード32から255までです。

そして扱える色数ですが，フォント文字に対しては16色になります。もしテキスト画面の色モードを256色にした場合は，COLOR命令での色指定ができなくなります。



≪写真1≫サターンBASICに内蔵の全フォント

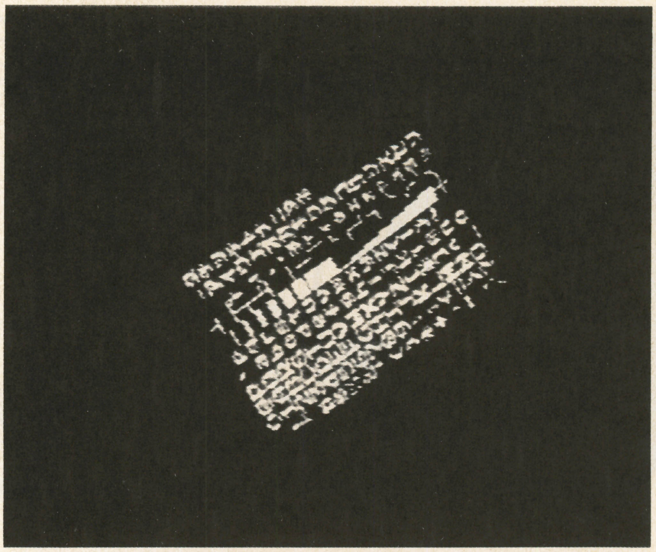


論理BG	表示優先順位	画面の種類
0	2	ビットマップ画面0
1	2	ビットマップ画面1
2	2	ビットマップ回転画面0
3	−	未定義(使用不可)
4	6	キャラクタ画面0
5	5	キャラクタ画面1
6	4	キャラクタ画面2
7	3	キャラクタ画面3
8	1	キャラクタ回転画面0
9	1	キャラクタ回転画面1
10	−	スプライト，ポリゴン

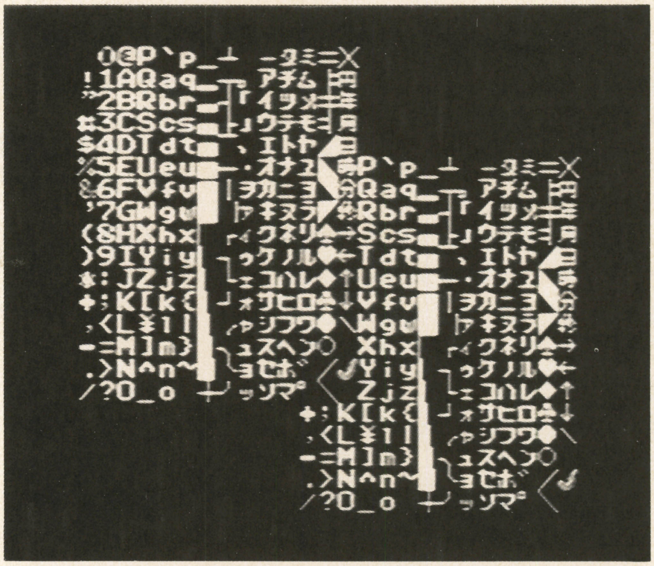
≪第1図≫サターンBASICの画面。制限からこの10画面すべての面を同時に扱うことはできませんので，あらかじめ決められた組み合わせから選ぶことになります

≪リスト1≫テキスト画面に文字を表示させるサンプル・プログラム

```
1000 ' プログラム中に漢字を使用していますが
1010 ' サターン本体のみで漢字の表示，入力は
1020 ' できません。
1100 ' テキスト画面 16色モード
1110 SCREEN 0,4,16
1120 COLOR 5:PRINT "COLOR NO.5"
1190 GOSUB *WAIT
1200 ' テキスト画面 256色モードはCOLOR命令
が無視されます。
1210 SCREEN 0,4,256
1220 COLOR 5:PRINT "COLOR NO.5???"
1290 GOSUB *WAIT
1300 ' テキスト16色回転画面 16色モード 全内
蔵フォントを画面回転しながら表示
1310 CLS : SCREEN 2,8,16
1320 FOR I=2 TO 15
1330   FOR J=0 TO 15
1340    IF I*16+J=127 THEN 1370
1350    VSYNC 2 : ROTATE ,,(I*16+J)/255*10
1360    LOCATE I+11,J+5:PRINT CHR$(I*16+J)
1370   NEXT J
1380 NEXT I
1390 GOSUB *WAIT
1500 ' テキスト16色回転画面 16色モード 矩形
コピー
1510 ACTIVE 8
1520 CCOPY (11,5)-(27,21) TO (0,0)
1590 GOSUB *WAIT
8999 END
9000 *WAIT
9010 IF INKEY$="" THEN 9010
9020 RETURN
```



≪写真2≫サンプル・プログラム（リスト1）の1320〜1380行を実行中。印刷ミスではなく，画面がまわっているんです



≪写真3≫サンプル・プログラム（リスト1）の1520行で，写真1の状態からCCOPY命令を実行したところ

簡単なプログラムを組んでみよう

実際に，命令を使ってプログラムを組んでみましょう。キャラクタ画面のうち一つをテキスト画面にするため，SCREEN命令で指定を行なっています。**リスト1**を見てください。

リスト1で使った命令の簡単な説明

◎CCOPY

キャラクタ，テキスト画面の一部分を矩形にコピーして，画面の他の場所にコピーしたり，文字変数に代入できます。

◎LOCATE

テキスト画面の任意の座標にカーソルを指定します。

◎PRINT

テキスト画面に指定した文字を表示します。

◎ROTATE

画面全体を回転させます。

◎ACTIVE

論理BG番号の指定が省略できる命令で，省略された場合に使われる論理BG番号を指定します。

◎CLS

指定された論理BG画面の表示を消去します。

◎COLOR

表示を行なう次の命令で何色で表示するかを指定します。

◎SCREEN

利用する論理BGを決められた組み合わせの中から指定します。

ハロー！C言語ワールド

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

●第4回●
関数でC言語らしく

四辻 孝文

「/*」「*/」は注釈文だ

さて，今回は予告どおり「もっとC言語らしいプログラムを」というテーマでやっていこうと思います。でも，ちょっとその前に「注釈文」というものについて説明しますね。

注釈文というのは，プログラムを読みやすくするためにプログラム中に説明を書いておくものです。大体，「その部分で何をやっているのか」「この変数は何なのか」「ここのデータはどういう型式なのか」などを書いておくことが多いようです。

C言語でこの注釈文を書くには「/＊」「＊/」という記号を使います。プログラム中に「/＊」がでてくると，「ここから注釈文だよ」という意味になります。そして「*/」が注釈文の終わりを示します。

BASICでは「REM」という命令か，「'」という記号を使って注釈文のはじまりを表しますよね。そして何の指示をしなくても，その行末で注釈文は終わりになりました。しかし，C言語では注釈文を終わらせるためには「＊/」を使わなければいけません。もし，これを忘れてプログラムを組んでいってしまうと，そこから先のプログラムの部分も注釈文と見なされてしまいます。

C言語の注釈文は特徴的

BASICではプログラムそのものが実行ファイルなので，注釈文はそのプログラムの説明だけでなく，使いかたや遊びかた，作者から一言などを書くためにも使いました。しかし，プログラム中にたくさんの注釈文を使うと，実行速度が遅くなったりします。

C言語の場合はというと，コンパイラ型式の言語なので，注釈文をいくら入れても実行速度には影響しません。コンパイルされて実行ファイルになると，この注釈文はなくなってしまうのです。

そんなわけで，C言語では注釈文はプログラムの説明にだけ使われることが多いようです。わかりやすいプログラムにするためにも，多少多めに注釈文を入れておくといいかもしれませんね。あとで時間がたって見直したときに，困らないことにもなりますしね。

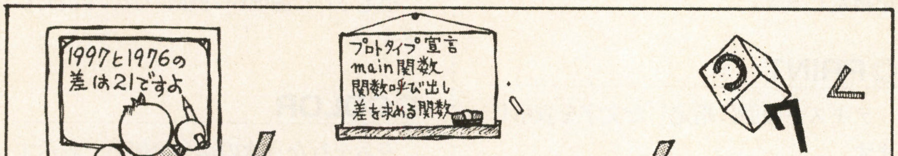
関数とは何ぞや？

さて，ここからが本題です。この講座の第1回目で「C言語のプログラムは，すべて関数でできている」と言いました。でも関数っていったいどういうものなんでしょうか？それをこれから考えていこうと思います。

ここでジュースの自動販売機を思い浮かべてください。自動販売機はお金とどのボタンを押したかというデータによって，でてくるジュースの種類が決まります。関数もこれと似ていて，与えられたデータによって，ある値を出力するものです。例えば角度が与えられると，そのサイン値を返すものや，与えられた値の平方根を返すものなどがあります。

でも，C言語でいう関数とは，それだけではありません。BASICなどではサブ・ルーチンと呼ばれるものも関数になります。こういう形の関数の場合，値を返すことが目的ではなく，何かしら，ひとまとまりの仕事をする場合が多いので，関数と言われてもピンとこないかもしれませんね。たとえば文字を表示する関数や，ファイルを開く関数なんかがこれにあたります。

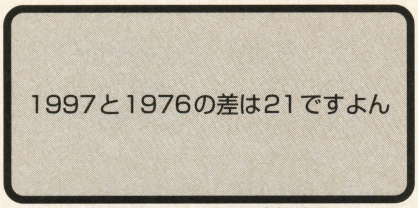
実際に関数を作ってみる前に，言葉の説明をします。まず関数へ渡す値，これを「引数」といいます。「いんすう」と読んじゃだめですよ。これは「ひきすう」と読みます。結構読みまちがえている人が多いので，気をつけましょう。関数か



小人さんはお休み中。/＊と＊/の間はまわりに影響しません！コンパイルされるとなくなります。

≪プログラム・リスト1≫差を求める関数を作る

```
#include<stdio.h>  ……………………………………①

/*  プロトタイプ宣言  */……………………………②
int sa(int,int);  ………………………………………③

/*  main関数  */
main(){
    int a,b,c;
    a=1997;
    b=1976;
                                              …④
    /*  関数呼び出し  */
    c=sa(a,b);

    printf("%dと%dの差は%dですよん¥n",a,b,c);
}

/*  差を求める関数 */
int sa(int x,int y){
    int z;

    if(x>y)
        z=x-y;                                …⑤
    else
        z=y-x;

    return(z);
}
```



≪画面1≫リスト1の実行結果

ら戻ってくる値のことは「戻り値」といいます。これはわかりやすいですね。

さっそく，関数を作ってみよう

では試しにひとつ関数を作ってみましょうか。とりあえず二つの数値を受け取って，その差を返す関数を作ってみます。

まずは引数の型を決めます。あまり大きな値は扱わないことにするので，int型にしておきます。戻り値もint型とint型の差なので，int型の範囲に納まるはずです。

引数として関数に渡されてきた値は，関数側では「仮引数」と呼ばれます。これに対し，関数を呼び出す側から関数へ渡す値のことを「実引数」と言います。実引数と仮引数は並んでいる順番どおりに渡されます。

たとえば「fnc」という引数が三つの関数を「i=fnc(a,b,c);」という実引数の並びで呼び出した場合，関数「fnc」が「fnc(int x,int y,int z)」という形で定義されていると，変数「a」の値が変数「x」に，同じように「b」は「y」に「c」は「z」に値が渡されます。

そしてここからが肝心です。呼び出された時点で変数「x」は呼び出した側の変数「a」と同じ値を持っています。でもこの二つの変数はそれぞれちがうものなので，関数側で変数「x」の値を変更しても，もとの変数「a」には影響しません。これはほかの変数「b」と「y」，「c」と「z」にも言えます。このあたりのことを表したのが**第1図**です。

いまの場合，実引数と仮引数で変数名を変えて説明しましたが，もし，二つの変数名が同じでも変わりません。二つの変数は，別のものとして扱われるんです。

差を求める関数を作る（リスト1を読む）

さて，前置きが長くなってしまいましたね。それでは差を求める関数を作ってみます。関数名は「sa」とでもしましょうか。

プログラム・リスト1を見てください。①「stdio.h」をインクルードしています。②注釈文です。

③「int sa(int,int);」と書いてありますね。これは注釈文のとおり「プロトタイプ宣言」というもので，このプログラムで使う関数の型を宣言しているのです。この場合「sa」という関数名を使い，戻り値の型はint型，引数は二つで両方ともint型という宣言になります。

このプロトタイプ宣言は，その関数がmain関数より前で定義されていれば省略することができますが，このプログラムではmain関数の後ろで定義してあるので，ちゃんとプロトタイプ宣言が書いてあるんですね。

④main関数です。大したことはやっていません。変数宣言をして値を入れて，関数を呼び出して結果を表示しています。「c=sa(a,b);」というのが関数を呼び出している部分です。この変数「a」と「b」が実引数です。そして関数「sa」が呼び出されて結果が戻り値となり，変数「c」に入るわけですね。この場合は実引数に変数を使っていますが，もちろん「c=sa(50,100);」みたいに直接数値を渡してもまったく問題ありません。

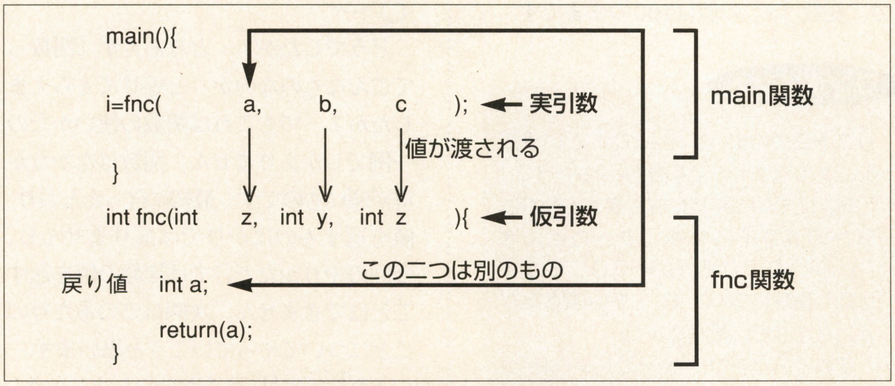
⑤差を求める関数「sa」の説明に移ります。まずこの関数の中でだけ使う変数を宣言します。変数「z」ですね。これはこの関数を抜けた時点で捨てられます。この関数を呼び出したmain関数側では使えないのです。これについてはあとでもう少しくわしく説明しますね。

さて，差を求めるにはどうすればいいでしょうか？　簡単ですね。大きいほうから小さいほうを引けばいいですね。この関数ではまさにそれをやっています。if文の部分です。さて結果，差の値が「z」という変数に入りました。これをmain関数に戻り値として返してやれば，この関数の仕事は終わります。

戻り値を返すには「return」という命令を使います。この場合，変数「z」の値を戻り値として返すので「return(z);」となるわけです。

リスト1のif文に{ }中カッコがない!?

ところでこのプログラムを見て「あれっ？」と思った人は観察力のある人です。if文のところに｛｝中カッコがありませ



≪第1図≫実引数と仮引数，戻り値の関係（矢印の方向へ値が渡されていく）

んね。これでいいんでしょうか？

じつは，これでいいんです。if分やwhile文，for文では，実行する，または繰り返す命令（関数）が一つの場合は中カッコを省略できるんです。例えば「X」という文字を100回表示したければ，

```
for(i=0;i<100;i=i+1)
    printf("X");
```

でいいわけです。

サンプルで実引数と仮引数を理解する

実引数と仮引数との関係をわかりやすくするために，**サンプル・プログラム2**を作ってみました。これを実行すると**画面2**のようになります。

このプログラムでは関数「fnc」をmain関数の前で定義しているので，プロトタイプ宣言は省略しています。こういう書きかたをすると，何だか関数「fnc」から実行されてしまうような気がしますが，C言語は必ずmain関数から実行されるんでしたね。

また，関数「fnc」がvoid型になっています。このvoid型というのは，「値を返さない」という意味です。つまり，この関数には戻り値は存在しないという意味になるんです。

引数の関係は？（リスト2を読む）

それでは，プログラムの流れを追っていきましょう。

まず，変数「a」は100に初期化されます。この時点で「関数を呼ぶ前」の値として，画面に表示されます。この時点ではもちろん100ですね。

関数「fnc」が呼ばれます。ちなみにこの「fnc」という関数名は「関数」の英語表現である「function」から取っています。別に「kereru」でも「notos」でも何でもいいんですが，関数名はできるだけその関数が持っている機能を表した名前にしたほうが無難です。この関数の場合はとくにどういう動作をするというわけでもないので，こういう名前にしただけです。

関数「fnc」にmain関数の「a」が引数として渡されてきました。それはこの関数内で「b」という変数が受け取っています。これが仮引数です。そしてこの関数の中でも「a」という名前で変数が宣言されていますが，これはmain関数の変数「a」とは，別のものになり，影響しません。

よって，50に初期化されるのはこの関数の中の変数「a」だけです。それを画面に表示しています。

変数「b」は，main関数の変数「a」の値を受け取っているのですから，100になっています。これに10を足すので，値は110になりますね。ここでこの値を表示します。これで関数「fnc」は終わりなので，main関数に戻ります。このとき，この関数の中で宣言された変数「a」は捨てられます。変数とは値をしまうための箱みたいなものでしたね。この「a」という名前の箱は，関数「fnc」が呼ばれたときに作られ，関数から戻るときに捨てられるんですね。戻る場所はmain関数から呼び出された部分の次の部分です。

最後にまた変数「a」の値を表示します。何度も言っているように，関数「fnc」での処理はmain関数には影響しないので，変数「a」の値は100のままです。

ワンポイント

リスト2の中に「b=b+10;」という部分がありますね。この部分，「b+=10;」と書いても同じ意味になります。これはほかの演算子にも使えて，たとえば「a=a＊10;」なら「a＊=10;」とすれば同じ意味になります。これは変数名が長いときなどに便利ですね。

それともう一つ，「a+=1;」は「a++;」，「a−=1;」は「a−−;」と表現できます。これらはインクリメント演算子，デクリメント演算子といい，1を足す，引くという処理を行なうものです（本当はちょっとちがう）。変数の値を1だけ足したり引いたりすることはよくあるので，覚えておくと便利です。

ちょっと話がそれますが，C言語のスーパーセットに「C++」という言語がありますが，あの名前は「C」をインクリメントした，つまりC言語より一つ進んだ，という意味なんですね。

これを使うと「for」文がスマートに書けます。先ほどの100回「X」を表示する処理なら，

```
for(i=0;i<100;i++)
    printf("X");
```

でもいいわけですね。普通はこう書くことが多いです。

≪プログラム・リスト2≫実引数と仮引数を理解するサンプル

```
#include<stdio.h>

void fnc(int b){
  int a=50;
  printf("関数のなかで宣言した  %d¥n",a);
    b=b+10;
  printf("関数のなかで加算した  %d¥n",b);
}

main(){
    int a=100;
  printf("関数を呼ぶ前          %d¥n",a);
  fnc(a);
  printf("関数を呼んだ後        %d¥n",a);
}
```

```
関数を呼ぶ前          100
関数のなかで宣言した   50
関数のなかで加算した  110
関数を呼んだ後        100
```

≪画面2≫リスト2の実行結果

来月に続く

どうでしたか？　とりあえず「関数ってこんなものなのか」と感じてもらえましたか？　でもこれは関数の使いかたの一例でしかありません。関数はなかなか奥が深いものです。最初に言ったとおり，値を返すものばかりではありませんし，今回のやりかただけでは複数の値を返すことはできません。次回はこのあたりのことについてやっていこうと思います。

それじゃ来月，またお会いしましょう！

Macintosh用日本語BASIC

Future BASIC Ⅱ プログラミング・セミナー

テーマ5「オフスクリーン描画」

TEXT & Programming：手賀俊行

Future BASIC Ⅱ 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド(株)
〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

ちょうど今ごろは，新年度の始まり。みなさん，フレッシュな気分でがんばっていますか？季節感のない筆者はまったく変化のない生活を送っています（笑)。
今回は，ウィンドウに直接描画せずに，メモリ上で画像を作成するオフスクリーン描画に挑戦しましょう。
それと共に，アプリケーションのインターフェースをちょこっと快適にしてみます。

今までの問題点

今まで，私たちのお絵描きアプリケーションでは，直接ウィンドウに絵を描いてきました。

これは描画が簡単で，とりあえずはプログラミングが楽なのですが，いろいろと不便な点もあります。

例えば，ユーザーが長方形ツールで長方形を描いたとします。描いた後で，やっぱり気に入らなければ，メニューから「取り消し」を選ぶでしょう。

さて，**第1図**を見てください。**第1図**において，黒っぽい長方形の描画を取り消す場合を考えます。

直接ウィンドウに長方形を描いているとすると，長方形を白く塗りつぶして消すしか方法がありません。もちろん，そうすると，それと重なっている別の長方形の一部まで消えてしまいます。

これでは正しく取り消し動作ができたとはいえませんよね。

問題はそれだけではありません。市販のお絵描きツールでは，線や長方形の大きさを決めている（マウスでドラッグしている）ときに，作成中の図形が点線で描かれて，どの程度の大きさになるのかを確認できるようになっています。

これも，直接ウィンドウに点線を描いてしまっては，うまくいきません。マウスをドラッグしている最中の点線枠が画面に描かれたままになってしまうからです。

オフスクリーンとは

そこで，今月は，直接ウィンドウに描画せずに，メモリ上に存在する架空のウィンドウのような領域に絵を描くことでアプリケーションを改良していきます。

このように，ユーザーが画面で見ることのできない，メモリ上の描画領域を「オフスクリーン」と呼ぶことにします。

言葉で説明しているばかりでは理解しにくいところもあるでしょうから，実際にプログラムを組みながら，オフスクリーン・グラフィックスの基礎を学んでいきましょう。

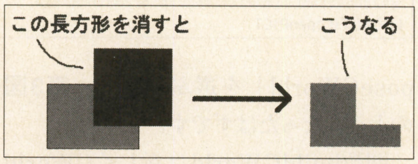
絵を描く世界GWorld

前回までは，LINETOやFRAMERECTといった，絵を描く関数を呼ぶことで，ウィンドウに描画することができましたね。

では，オフスクリーンに描く場合は一体どうすればいいのでしょうか？

じつは，それほど難しいことではありません。QuickDrawは，ウィンドウであっても，オフスクリーンであっても，描くべき場所さえ設定すれば，まったく同じように描画を行なうことができます。

このような絵を描くところ（ウィンドウやオフスクリーン）



《第1図》直接ウィンドウに描くと不都合が生じてしまう

をまとめてGWorldと呼びます。

QuickDrawでは，描画の対象となるGWorldをそのつど切り替えることで，異なるウィンドウに画像を表示したり，オフスクリーンを複数扱ったりすることができるのです。

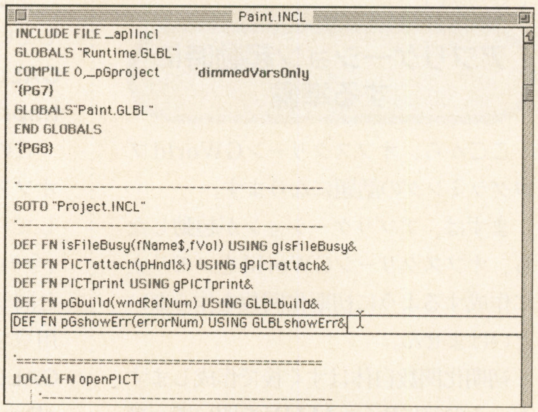
オフスクリーン関数を使う準備

さて，オフスクリーンのプログラミングに取りかかる前に，まずはちょっとした準備をしておきましょう。

Paint.INCLを開いて，関数を利用するための宣言を追加します。**第2図**に示した位置（ファイルの最初のほうです）までカーソルを移動してください。

そして「PG」メニューの「Offscreen Worlds」サブメニューから「buildGWorld」を選びます。

同様にして，「Offscreen Worlds」サブメニューから，「copyBits」と「dis



```
Paint.INCL
INCLUDE FILE _aplIncl
GLOBALS "Runtime.GLBL"
COMPILE 0,_pGproject      'dimmedVarsOnly
'{PG7}
GLOBALS"Paint.GLBL"
END GLOBALS
'{PG8}

'------------------------------------------
GOTO "Project.INCL"
'------------------------------------------
DEF FN isFileBusy(fName$,fVol) USING gIsFileBusy&
DEF FN PICTattach(pHndl&) USING gPICTattach&
DEF FN PICTprint USING gPICTprint&
DEF FN pGbuild(wndRefNum) USING GLBLbuild&
DEF FN pGshowErr(errorNum) USING GLBLshowErr&

'==========================================
LOCAL FN openPICT
  '----------------------------------------
```

《第2図》ここに関数宣言を追加する

```
Paint.INCL
'{PG7}
GLOBALS"Paint.GLBL"
END GLOBALS
'{PG8}

'------------------------------------------
GOTO "Project.INCL"
'------------------------------------------
DEF FN isFileBusy(fName$,fVol) USING gIsFileBusy&
DEF FN PICTattach(pHndl&) USING gPICTattach&
DEF FN PICTprint USING gPICTprint&
DEF FN pGbuild(wndRefNum) USING GLBLbuild&
DEF FN pGshowErr(errorNum) USING GLBLshowErr&
DEF FN buildGWorld(@rectPtr&) USING gBuildGWorld&
DEF FN copyBits(srcWrld&,dstWrld&,@srcRect&,@dstRect&,cMode) USING gCo
DEF FN disposeGWorld(theWorld&) USING gDisposeGWorld&

'==========================================
LOCAL FN openPICT
```

《第3図》関数宣言を追加したところ

《プログラム・リスト1》Paint.GLBLでグローバル変数の宣言を追加

```
'========================================
'=======                         =======
'=====        Project.GLBL         =====
'===     (c) 1995 Staz Software      ===
'=====      Program Generator      =====
'=======                         =======
'========================================

'
'========================================
' DIM your application's globals and asign
' all constants in this file.
'----------------------------------------
DIM gToolItem
DIM gOrigX, gOrigY
DIM gOnWorld&
DIM gOffWorld&
DIM gDevice&

'========================================
'{PG1} PG PRO uses this line as a source code marker.  DO NOT remove it.
'========================================
(以下省略)
```

poseGWorld」を選ぶことで，**第3図**のようになったはずです。

関数buildGWorldは新しくGWorldを作成するもので，逆にdisposeGWorldは今まで存在していたGWorldを消去する関数です。copybits関数についてはあとで説明しましょう。

グローバル変数の追加

次にGWorldへのハンドルを表すグローバル変数を追加します。

Paint.GLBLを開いて，最初のほうにあるグローバル変数の宣言部を見つけてください。

そこで，**プログラム・リスト1**と同じになるように，プログラムを追加します。gOnWorldとgOffWorldは，それぞれ，オンスクリーンのGWorldとオフスクリーンのGWorldのハンドルとして利用します。

gDeviceについてはとりあえず無視してかまいません。これはGWorldという概念がQuickDrawに導入される以前からの，歴史的な（？）名残りだと思ってください。

アプリケーション起動時にする準備

ここから，オフスクリーンGWorldプログラミングの話題になります。

まずは，アプリケーションが起動したら，オフスクリーンGWorldをメモリ上に作成するように初期化関数を作らないといけません。

初期化関数自体はすぐ後で作成しますが，その前にPaint.MAINを開いて，アプリケーション起動時に初期化関数が呼ばれるようにプログラムを追加しておきましょう。

```
Paint.MAIN
'========================================
"Action:Main"
'========================================
SELECT gSubAction
  CASE _mainStart
    gOpenType$ = "PICT"
    gToolItem = _LineItem
    MENU _ToolMenu, gToolItem, _checked
  CASE _mainOpen
66
```

《第4図》アプリケーション起動時の処理

プロジェクト・マネージャーでPaint.MAINの"Action:Main"をクリックし，**第4図**に示した箇所に移動してください。

その部分を**プログラム・リスト2**のように変更すると，アプリケーションが起動したときに初期化関数のinitOffWorldが呼ばれるようになります。

それでは，次にinitOffWorld本体を作ることにします。

初期化関数を作る

さて，初期化関数initOffWorldは**プログラム・リスト3**のようになります。ここで行なっている作業を一つ一つ解説していきましょう。

CALL GETPORT(thePort&)
tmprect;8 = thePort&+_portRect

この2行では，これから作成するべきオフスクリーンGWorldのサイズを決定しています。現在の描画領域の大きさ（今の場合は，画面全体の大きさです）と同サイズのオフスクリーンGWorldを用意すれば十分でしょう。

CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

《プログラム・リスト2》アプリケーション起動時の初期化

```
（前略）
'========================================
"Action:Main"
'========================================
SELECT gSubAction
  CASE _mainStart
    gOpenType$ = "PICT"
    gToolItem = _LineItem
    MENU _ToolMenu, gToolItem, _checked
    FN pGbuild(-_PictureWindow)
    FN initOffWorld
  CASE _mainOpen
    FN openPICT
  CASE _mainSave
  CASE _mainPrint
  CASE _mainTimer
  CASE _mainShutDown
  CASE _mainGoodBye
END SELECT
RETURN

'========================================
"Action:Menu"
'========================================
（以下省略）
```

《プログラム・リスト3》オフスクリーン初期化関数initOffWorld

```
'========================================
LOCAL FN initOffWorld
  '----------------------------------
  ' Initialize the off-screen GWorld..
  '----------------------------------
  DIM tmprect.8

  CALL GETPORT(thePort&)
  tmprect;8 = thePort&+_portRect

  CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)
  gOffWorld& = FN buildGWorld(tmprect)
  CALL SETGWORLD(gOffWorld&, gDevice&)
  CALL ERASERECT(tmprect)
  CALL SETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

END FN
```

次の行では，現時点で描画対象となっているGWorldのハンドルを求めています。これからアクティブなGWorldを切り替えて初期化を行なうので，またあとで元の状態に戻すために，現在のGWorldのハンドルが必要となるわけです。

gOffWorld&= FN buildGWorld(tmprect)

さきほど決めたサイズのオフスクリーンGWorldを作成している部分です。gOffWorldに，新たに作られたGWorld

のハンドルが代入されます。

CALL SETGWORLD(gOffWorld&, gDevice&)

CALL ERASERECT(tmprect)

次に，作成したGWorldを描画対象にし，ERASERECT関数を呼ぶことで，GWorldの画像を真っ白な状態に初期化しておきます。

ERASERECTをせずにプログラムを実行すると，どのような結果になるのか実験してみるのもおもしろいでしょう。

CALL SETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

最後に，さきほどまでアクティブであったGWorldを，再びアクティブにして，元の状態に戻しておきます。

絵をオフスクリーンで描く

オフスクリーンGWorldを作成したら，次はそこに描画してみたくなりますね。

これはいたって簡単な話で，GETGWORLDとSETGWORLDを使って，アクティブなGWorldを切り替えてから，LINETOやFRAMERECTなどの描画関数を呼べばよいのです。

ただし，オフスクリーンGWorldは，あくまで「オフ」スクリーンなものですから，そこに図形を描画したからといって，それがすぐユーザーの目に見えるわけではありません。

そこで，GWorld間で画像の転送を行なう関数copybitsが活躍することになります。

copybits関数登場

copybits関数は次のような形で呼び出されます。

FN copybits(srcWorld,destWorld, srcRect, destRect, mode)

ここで，srcWorldとdestWorldは転送元・転送先のGWorldを表し，srcRectとdestRectは転送する領域の範囲を指示するものです。

最後のパラメータmodeは，転送する画像を，転送先の画像とどのように混ぜ合わせるかを表します。例えば_srcCopyという定数なら，元々あった転送先の画像は完全に上書きされて消えてしまいます。

modeとして有効な定数には_srcCopy, srcOr, _srcXor, srcBic, notSrcCopy, _notSrcOr, _notSrcXor,_notSrcBicといったものがあります。

それぞれのモードで，どのように転送が実行されるのかを確かめてみると良い勉強になるでしょう。

プレビュー枠を表示する

それでは，今月の最初の話題に立ち戻り，ユーザーが図形を作成するためにマウス・ドラッグしている間，図形の大きさを示すプレビュー枠を表示する方法を考えてみましょう。

一つのやりかたとしては，まず，すでに決定された図形はすべてオフスクリーンGWorldに描画しておきます。

そして，マウスドラッグの間は，copybits関数を使ってオフスクリーンGWorldからウィンドウに画像をコピーし，その後，直接ウィンドウにプレビュー枠を描くようにします。

こうすれば，プレビュー枠が画面に残る恐れはなくなりますね。

以上のアイデアに基づいて変更した関数を**プログラム・リスト4**に示しました。Paint.INCLにある，該当する関数を**プログラム・リスト4**のように書き換えて実行してみてください。

見た目は前回のものとそっくりですが，図形を作成している最中にプレビュー枠（残念ながら点線にはしていません）が表示されるようになっています。

次回はファイルの扱い

今回までで，当初予定していた機能のほとんどが実現できたことになります。残りは，画像ファイルを読み書きする機能だけとなりました。

それでは，来月は，PICTファイルの読み込みと表示機能，それから，作成した画像をPICTファイルとして保存する機能を追加して，お絵描きプログラムの完成度を高めることにしましょう。

《プログラム・リスト4》図形描画の関数たち

```
'========================================
LOCAL FN drawLine
  '-----------------------------------
  ' Draw a line.
  '-----------------------------------
  DIM   t, l, b, r

  CALL GETPORT(thePort&)
  t;8 = thePort& + _portRect
  b = b - 15
  r = r - 15

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)
  CALL SETGWORLD(gOffWorld&, gDevice&)

  CALL MOVETO(gOrigX, gOrigY)

  CALL LINETO(gMouseX, gMouseY)

  CALL SETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

  FN copybits(gOffWorld&, gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
END FN

'========================================
LOCAL FN drawRect
  '-----------------------------------
  ' Draw a rectangle, round rectangle, etc..
  '-----------------------------------
  DIM   tmprect.8
  DIM   t, l, b, r

  CALL GETPORT(thePort&)
  t;8 = thePort& + _portRect
  b = b - 15
  r = r - 15

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)
  CALL SETGWORLD(gOffWorld&, gDevice&)

  tmprect.top% = gOrigY
  tmprect.left% = gOrigX
  tmprect.bottom% = gMouseY
  tmprect.right% = gMouseX

  CALL PENSIZE(1, 1)

  SELECT gToolItem
   CASE _RectItem
    CALL PAINTRECT(tmprect)
   CASE _RoundRectItem
    CALL PAINTROUNDRECT(tmprect, 24, 24)
   CASE _OvalItem
    CALL PAINTOVAL(tmprect)
  END SELECT

  CALL SETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

  FN copybits(gOffWorld&, gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
END FN

'========================================
LOCAL FN handleMouse
  '-----------------------------------
  ' Handle mouse events in PictureWindow.
  '-----------------------------------
  DIM tmprect.8
  DIM t, l, b, r

  CALL GETPORT(thePort&)
  t;8 = thePort& + _portRect
  b = b - 15
  r = r - 15
  CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

  gOrigX = gMouseX
  gOrigY = gMouseY

  DO
   FN copybits(gOffWorld&, gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
   LONG IF gToolItem = _LineItem
    CALL MOVETO(gOrigX, gOrigY)
    CALL LINETO(gMouseX, gMouseY)
   XELSE
    CALL GETMOUSE(gMouseY)
    tmprect.top% = gOrigY
    tmprect.left% = gOrigX
    tmprect.bottom% = gMouseY
    tmprect.right% = gMouseX
    CALL FRAMERECT(tmprect)
   END IF
  UNTIL FN STILLDOWN = _false
  LONG IF gToolItem = _LineItem
   FN drawLine
  XELSE
   FN drawRect
  END IF
END FN
```

WinとMac環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Klik & Play ゲーム作成術

クリック アンド プレイ

Easy & Hi-Quality KnP Non-Programming

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

山崎 寛(Hiroshi Yamazaki)
Profile

神奈川県生まれ。小学4年のとき，ソード『M5jr』というパソコンを購入，BASICでゲームを作りはじめる。その後，『MSX2』にハマリつつも，なぜか本連載を担当することに。深淵なるネットダイブ中には，“やまかん”なる略称を用いるベーマガ・ホームページ管理者でもある。

Play16 グラディウス似のオプションを再現するのだ！

プログラミングいらずのゲーム作成ツール『Klik&Play（クリック・アンド・プレイ）』。今回は，シューティング・ゲームでおなじみの“オプション”に注目して，Klik&Playでシミュレートしてみましょう。

問い合わせ先
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）
ホームページ：http://www2.infoweb.or.jp/klik/

動作環境

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上(800×600ドット以上256色推奨)
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上(256色推奨)
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

画期的だったオプション・システム！

横スクロール・シューティングといえば，やはり『グラディウス』が代表の一つにあげられます。みなさんも，似たようなゲームを作ったことがあるのではないでしょうか？

このゲームの特徴として，パワーアップ・システムや長くて強いレーザー，そして“オプション”を装備させたことがあげられます。

オプションは，自機の動きをそっくりトレースするものです。自機が止まっているときは止まり，そして自機が動いたときだけ，自機の動いたあとをたどってきます（第1図)。

いつもは弾幕を張るように離して使い，ボスキャラなどに対しては集中砲火を浴びせるために横一列に並べて使えるのです。このオプションは，非常に画期的なアイデアでした。

基本的には，『フリッキー』のヒヨコなどの，連なって動くという動きと同じと考えていいでしょう。

余談になりますが，自機が止まっていても動きをたどるようにすると，『ツインビー』の分身になります。

なーんだ簡単，と思ったら…？

オプションの動きですが，ゲームファンには有名なだけあって，昔から投稿プログラムなどでも使われています。

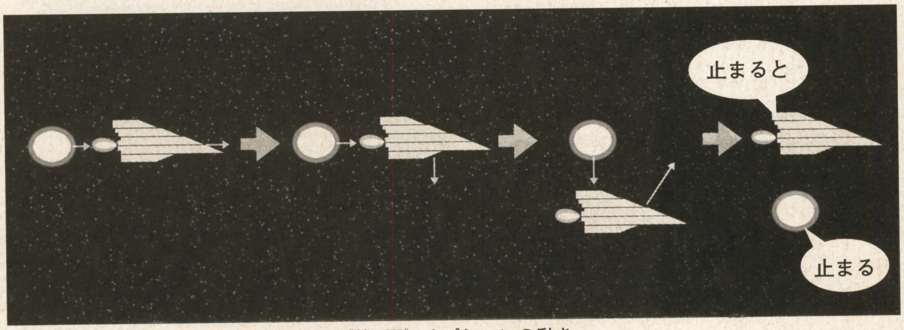
基本的には，とても単純な考えかたで，「一つまえのキャラクターの位置を，そのままコピーする」というものです。

これでピンときた人，鋭いですね。実はこれは，’97年2月号のロックオン・レーザーで，レーザーの各キャラクターを動かすのと同じ方法なのです。

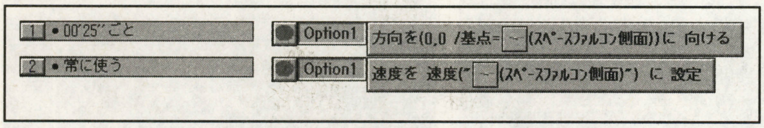
ところが，実際にこの方法で作ろうとすると，問題点が発生します。それは，“移動量の問題”です。

ロックオン・レーザーのときには，先頭のキャラクターを，毎回そのキャラクターの長さぶんだけ移動させていました。ところが，今回は一回あたりの自機の移動量が少ないため，オプションが自機にくっつきすぎてしまうのです。

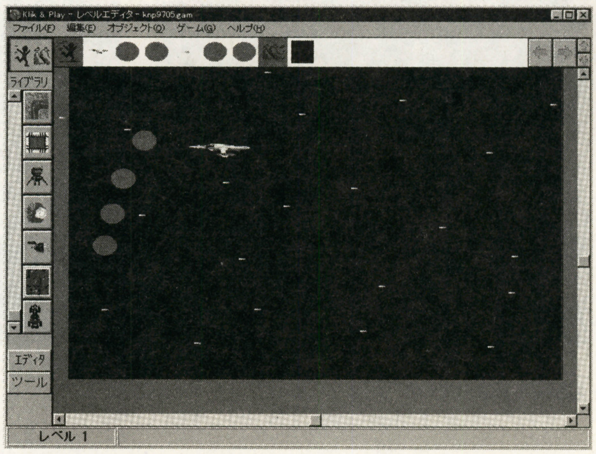
結局，この方法はドット単位でなめらかにキャラクターを移動させる場合には，向いていないようです。



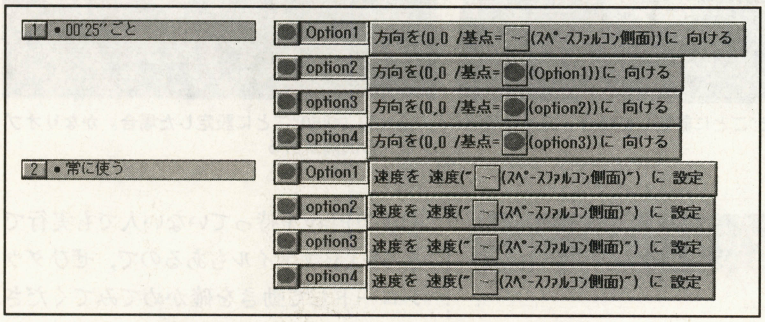
《第1図》オプションの動き



《第2図》オプションを動かすための，イベント設定



《第3図》オプションを増やすときには，それぞれを別キャラクターとする。ここでは四つにした



《第4図》オプションを四つにした場合のイベント設定

一定時間のイベントで処理する！

この問題を解決させる方法としては，「オプションとのあいだを空ければいい」わけです。イベントの条件に「00'25"ごと」などをつけて，イベントの実行を毎回ではなく，一定時間ごとに行なうようにします。

ただし，座標をコピーするという方法で，単にイベントの実行を時間ごとにしただけでは，オプションの動きが非常にガクガクしてしまいます。

そこで，オプションの移動は，自機が動いているときに，毎回自機と同じ速度で動かし，オプションがどの方向へ進むかを一定時間ごとにきめるようにします。

まず，オプションの動作を「バウンド」に設定します。この動作を選ぶことで，方向を定めて，オプションを一定速度で動かすことができます。

つぎに，イベントエディタで，第2図のようにイベントの設定をします。これで，自機とある程度の間隔を保ってオプションがついてきます。

しかしよく見ると，ときどきオプションが変な方向に行ってしまったりと，グラディウスのオプションとは少しちがった動きをするようです。ここは，ちょっと見た目には同じように動くということで，目をつぶることにしましょう。

オプションは増殖していくのだ！

それではつぎに，オプションの数を増やしてみましょう。最初に作ったオプションのキャラクターを選択して，[新規レベルオブジェクト]-[アクティブオブジェクト]を選びます。

すると，オプションと同じ形をした別キャラクターが一つ作られたと思います。ここでは，同じことを3回行ない，オプションを四つにしました（第3図）。

そして，増やしたオプションのためにイベントを追加して，第4図のようにします。これはようするに，一つまえのオプションの方向へと動くようにしているのです。

ところで，1番目のイベントの条件が「00'25"ごと」になっていますね。これは

Klik&Playゲームコレクション II プレゼント！・・・・・・・・

前号でお伝えした『第2回Klik＆Playゲームコンテスト』。この優秀作品を収録したCD-ROMソフト『Klik＆Playゲームコレクション II』が新発売されました。価格2,400円で，全国パソコン・ショップで入手できます。

また，富士通パレックス㈱のご好意により，このCD-ROMソフトを5名のかたにプレゼントします！

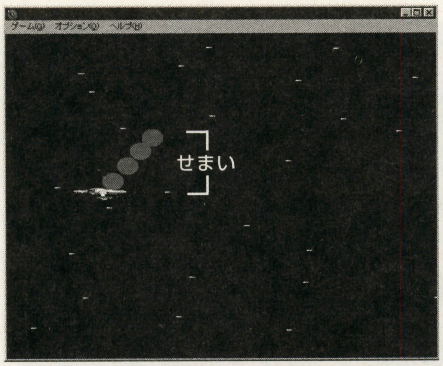
官製はがきに，あなたの①住所②氏名③年令④電話番号⑤職業⑥この連載の感想を書いて，つぎのあて先まで送ってください。〆切は1997年5月7日必着です。

■あて先

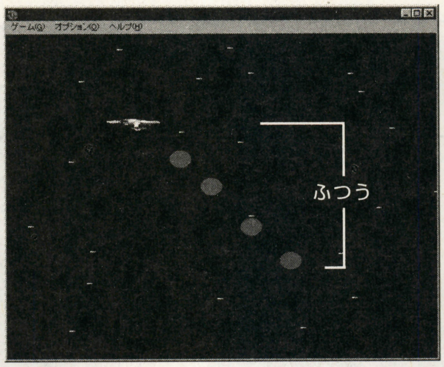
〒141東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

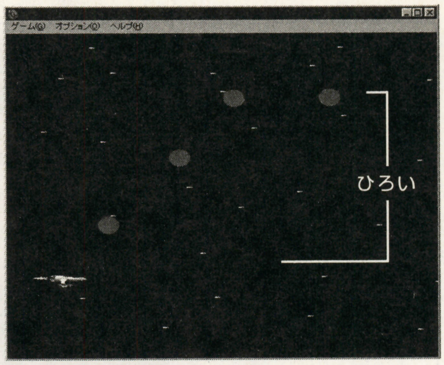
『Klik＆Playゲームコレクション II プレゼント係』



《第5図》00'10"ごとに設定した場合。オプションの間隔が詰まっている



《第6図》00'25"ごとに設定した場合。適当に間隔が空いている



《第7図》00'50"ごとに設定した場合。かなりオプションの間隔がある

何回かためしたところ，このくらいがオプションと自機との間隔が適当だと思って設定しています。

この値を変更すると，第5図～第7図のように，オプションの間隔が変わります。

まとめ

今回作成したシミュレーションは，ベーマガホームページに収録しています。Klik＆Playを持っていない人でも実行できるEXEファイルもあるので，ぜひダウンロードして動きを確かめてみてください（一応ベーマガ・ホームページの管理人だし）。

キミの知らない情報があるかもしれない！

Klik＆Playホームページ

http://www2.infoweb.or.jp/klik/

インターネット環境があるKlik＆Playユーザーならば，一度は見ておきたいのが，この『Klik＆Playホームページ』です。

日本国内でのKlik＆Play関連製品を扱っている富士通オフィシャルだけあって，Klik＆Playに関するいろいろな情報が載っています。

Klik＆Playやゲームコレクションの製品情報はもちろん，デベロッパーズキット（Klik＆Playで作ったゲームを売る権利を得られる）の紹介なども ありますから，すでにKlik＆Playをバリバリ使っている人も注目です。

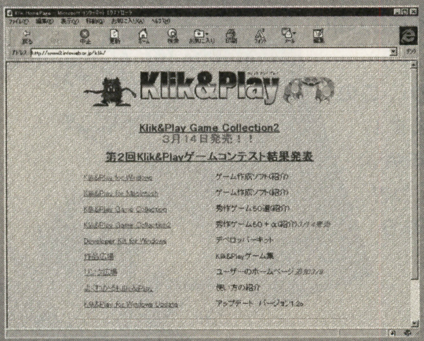
数はそれほど多くはないのですが，ユーザーがKlik＆Playで作成したゲームも，いくつかダウンロードして遊ぶことができます。

これらゲームは，Klik＆Playを持っている人にとっては，プレイすることはもちろん，解析して自分のゲーム作りの参考にすることも可能です。また，Klik＆Playを持っていなくても，ランタイムも一緒にダウンロードできるので，誰でも遊ぶことができます。ゲームを見れば，Klik＆Playで一体どんなソフトが作れるのか，よくわかりますよ！

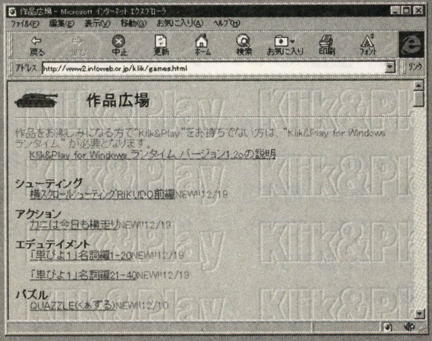
さらに，Klik＆Playユーザーのホームページ・リンクなどもあり，Klik＆Play関係のネット・サーフィンの出発点としても利用できそうです。Klik＆Playユーザーで自分のホームページを持っている人は，ぜひ連絡してリンクをしてもらいましょう。

Klik＆Playに関するワンポイント・テクニック集のページでは，説明書には載っていないもの，知っていると便利なテクニックなどが掲載されています。Klik＆Play初心者は，必見です。

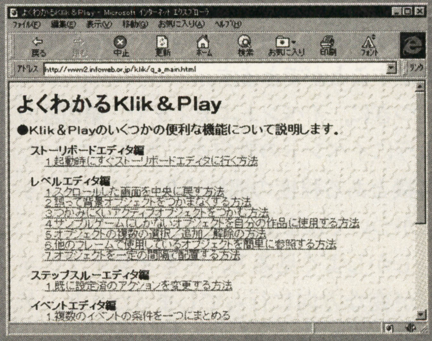
そのほかにも，古いバージョンのKlik＆Playをバージョン・アップさせる『アップデート差分プログラム』がダウンロードできたりします。現在，Klik＆Playの最新バージョンは1.2oです。それより古いバージョンの人は，このホームページを利用して，自分のKlik＆Playをバージョン・アップさせてください！



▲これがKlik＆Playのホームページだ！　製品の紹介や，作品集，リンクなどのメニューが並んでいる



▲ユーザーの作った作品をダウンロードできる。ランタイムを使えば，Klik＆Playを持っていなくても遊べるぞ



▲Klik＆Play初心者に役立ちのテクニック集。これを使って，もっとKlik＆Playを使いこなそう！

Windowsでこれまでのラ BASICプログラミング資産が生かせる！

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

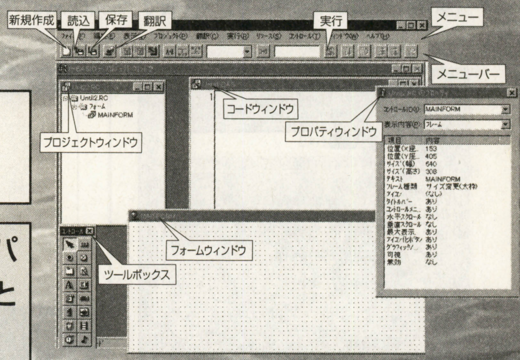
Windows

プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第5段階

F-BASIC95でプリンタを制御してみよう！



みなさんこんにちは。かんのゆうきです。4月になって，新たにパソコンを買ったり，これから学校でプログラムをはじめる人も多いと思います。

今回は，そんな人に合わせて初心にもどった気持ちで，いつもよりゆっくりプログラミングを紹介していきましょう。テーマは“プリンタを操る”！

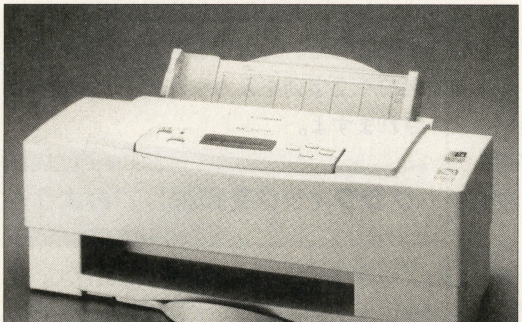
■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00)
0120-222-015

プリンタを知らない人はいないよね？

今さらという気がしますが，「プリンタとは何？」というところからはじめましょう。

写真1を見てください。プリンタは，パソコン周辺機器の一つで，紙に文字やグラフィックを印刷する機能を担当します。

プリンタを使えば，ワープロで打った文書や，グラフィック・ソフト（ペイントやフォトショップ，イラストレータなど）で作った絵を印刷することができます。



《写真1》最近のカラー・プリンタは，ほとんど写真なみの印刷ができる！

最近では，モノクロだけでなくカラー・プリンタも増えてきています（もしかしたらカラーのほうが多いかも）。

また，印刷方式には，つぎのような種類があります。

●インク・ジェット方式

インクを印字ヘッド（出力部分）から紙に飛ばして印刷するもの。現在のカラー・プリンタには，ほとんどこの方式が使われている。

●レーザー方式

トナーと呼ばれる粉状のものを紙に焼きつける方式。印刷が速く，一番きれいに出力される。ただし白黒が一般的で，カラー・レーザーはものすごい高い。

●ドット・インパクト方式

インクをしみこませたリボンを，針のような印字ヘッドで叩いて紙に印刷するもの。10年前は，プリンタといえばこの方式だったが，今ではほとんど見られなくなった（複写用紙の印字に使われているくらい）。

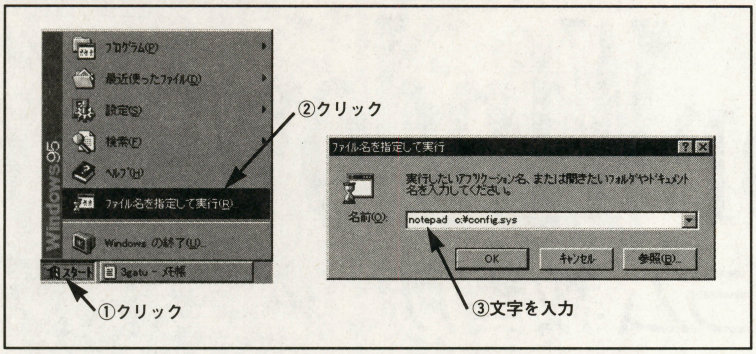
最近の主流は，ビジネスならレーザー，ホビーならインク・ジェットです。とくに，ここ1年でインク・ジェットのクオリティが非常に高くなりました。印刷してもほぼ写真なみに出力できますし，何といっても値段が手頃です。今年の年賀状は，カラーインク・ジェットで印刷されたものが目につくようになったのではないでしょうか。

DOSモードを使って印刷！のまえに…

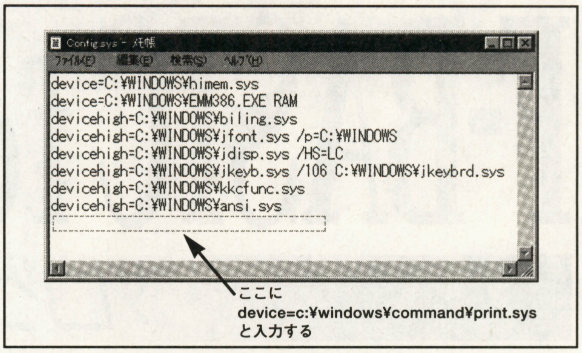
さて，このようなプリンタを，F-BASIC95から操ってみることにしましょう。

まずは，DOS（ドス）モードで印刷を行なってみます（DOSモードがわからない人は先月号参照）。DOSモードでの印刷のまえに，一つ準備することがありますので気をつけてください。

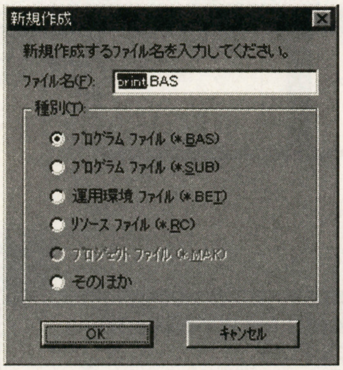
Windows95の[スタート]ボタンを押し，メニューの中から[ファイル名を指定して実行]をクリックします（**第1図**）。



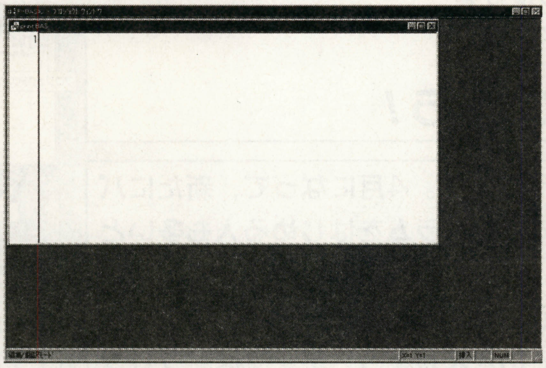
《第1図》このような手順で，メモ帳で“config.sys”を編集するように命令を入力する



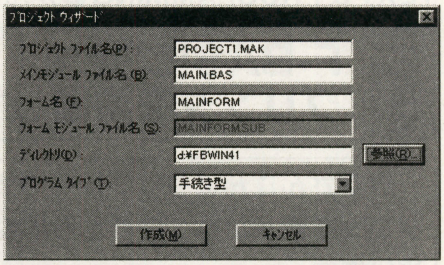
《第2図》行を追加する（大文字でも小文字でもOK）。ただし，“c:¥windows”までは各自の環境に合わせよう



《第3図》ここで，どの種類のファイルを作るのかを指定する。今回はプログラムを入力するので，プログラム・ファイルを作った



《第4図》編集ウィンドウが開かれたところ。ここにいろいろな命令を書いていくことで，思いどおりにプログラムを作ることができる



《第5図》プロジェクト・ウィンドウでプロジェクトを作っているところ。プロジェクトに登録することにより，さまざまなリソース（フォームやプログラム）が簡単に管理できる

そこに，

notepad c:¥config.sys

と入力します（“c:”は環境によって変更する）。するとウィンドウが開きますので，その中につぎの一文を入れてください（同様に以下の“c:¥windows”は環境によって変更）。

device= c:¥windows¥command¥print.sys

タイプミスがないかを確認したら，メニューから[ファイル]-[上書き保存]で保存します（第2図）。そのあとWindows 95を一度終了し，再起動してください。

DOSモードでプログラミング開始！

さて，いよいよプログラムの開始です。

《リスト1》入力した名前が印刷されるプログラム・リスト

```
cls
color 4
locate 3,10
input "あなたの名前を入れてください：";NA$
color 7
print "あなたの名前を印刷しています"
lprint NA$
stop
end
```

F-BASIC95を起動し，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選択します。**第3図**が表示されるので，ファイル名を“print.bas”として[作成]ボタンを押します。

すると，**第4図**のようなウィンドウが開くので，ここにプログラムを入力していきます。

リスト1を見てください。これは，自分の名前を入力して印刷する，というプログラムです。このリストを，**第4図**のウィンドウ内に入力してください。

短いプログラムなので，一つ一つ説明していきましょう。

①cls…画面の全消去
②color 4…色をつける
③locate 3,10…カーソル位置指定（つぎのinput文の，""内の文字列を表示する位置をX座標3，Y座標10にする）
④input "あなたの名前を入力してください：";na$…""内の文字列を表示し，入力された文字列を変数na$に格納
⑤color 7…色を変える
⑥print "あなたの名前を印刷しています"…""の中の文字を画面表示
⑦lprint na$…実際に名前（変数na$に格納されている）をプリンタで印刷
⑧stop…プログラム停止
⑨end…終了

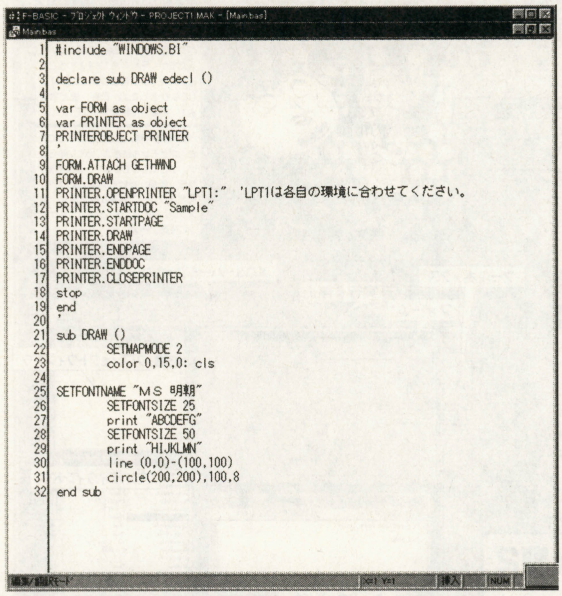
このプログラムで実際にプリンタで出力すると，印刷したところで止まったまま紙がでてきません。そのときには，プリンタの[排紙]ボタンを押して，紙を取りだしてください（ないときはダイヤルみたいなものがプリンタの横に付いているのでまわす）。

これで，あなたの名前が印刷されてでてきました。入力するときに，ちがった名前や文字列を入力すればそのまま印刷されますよ。

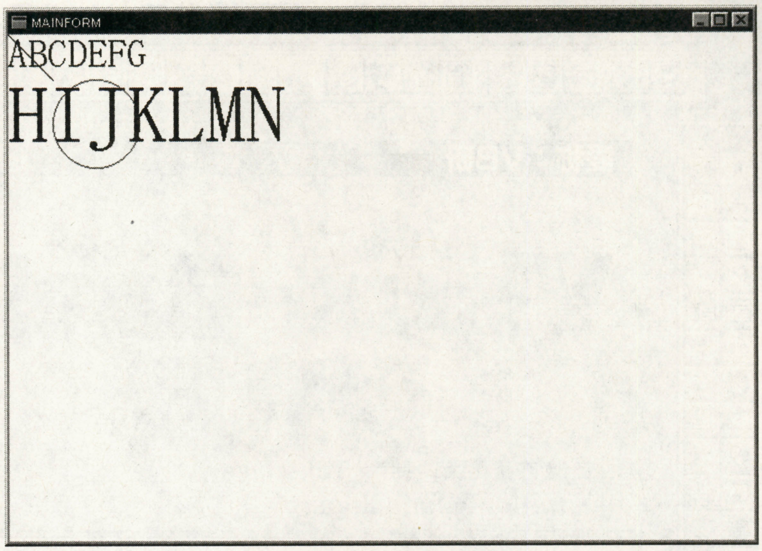
グラフィックを印刷してみよう！

つぎは，ちょっとレベルをあげて，グラフィックを印刷してみましょう。今度は，画面で印刷イメージが確認できるWindows（ウィンドウズ）モードを使います。

リスト2を見てください。これはF-



《第6図》リストを打ち込んだら実行する。あとはタイプミスがないのを祈るのみ？



《第7図》このフォームのイメージが，そのまま紙に印刷される。いろいろ変えてためしてみよう

BASIC95のヘルプ・ファイルから持ってきたものですが，このような処理で簡単なグラフィック（&文章）を印刷しています。

大まかに見ていくと，下のほうにある“Draw()”サブ・ルーチン（①の部分）が，書きたい文字とグラフィックの指定部分です。これより上の部分で，実際に印刷を行なっています。

それでは，実際に実行してみましょう。F-BASIC95のメニューより，[プロジェクト]-[ウィザード]を選択し，表示されたプロジェクトウィザードに第5図のような設定を行ないます。そして，編集ウィンドウの中にリスト2を入力してください（第6図）。

入力が終わったら，[F5]キーを押して（翻訳&実行が行なわれる），プログラムを実行させてみましょう。プリンタの接続と電源を入れるのをお忘れなく。

実行結果は，第7図のとおりです。

リスト中の①部分を変更することによって，いろいろ印刷内容を変えていくことができます。ぜひ，ためしてみてください。

まとめ

いかがでしたか？　いつものように画面に表示させるだけでなく，外部周辺機器を制御するのもなかなか楽しいと思います。

プリンタ制御も，もっといろいろなテクニックがあるので，機会を見てまた紹介したいと思います。

それでは，また来月！

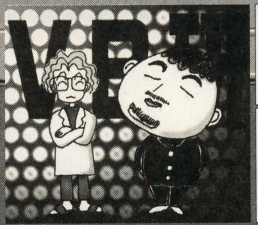
《リスト2》フォーム上のグラフィックや文字を印刷するプログラム・リスト

```
#include "WINDOWS.BI"

'draw()の定義
declare sub DRAW edecl ()
'FORMをオブジェクトとして定義
var FORM as object
'PRINTERをオブジェクトとして定義
var PRINTER as object
'PRINTERをプリンターとして定義
PRINTEROBJECT PRINTER

FORM.ATTACH GETHWND
'FORM上にDRAW()の中に記述されたものを書き込む。
FORM.DRAW
'プリンターのオープン（使用可能とする）
PRINTER.OPENPRINTER "LPT1:"  'LPT1は各自の環境に合わせてください。
'ドキュメントのスタートを宣言
PRINTER.STARTDOC "Sample"
'ページの最初を宣言
PRINTER.STARTPAGE
'プリンターにDRAW()の内容を書き込む
PRINTER.DRAW
'ページの最後を宣言
PRINTER.ENDPAGE
'ドキュメントの最後を宣言
PRINTER.ENDDOC
'プリンターをクローズする（終了する）
PRINTER.CLOSEPRINTER
stop
end

sub DRAW ()
          SETMAPMODE 2
          color 0,15,0: cls
'フォントをMS明朝にセット
        SETFONTNAME "ＭＳ 明朝"
'フォントのサイズを２５ポイントにセット
          SETFONTSIZE 25
'""の中の文字を表示
          print "ABCDEFG"
          SETFONTSIZE 50                      ①
          print "HIJKLMN"
'線を描く
          line (0,0)-(100,100)
'円を描く
         circle(200,200),100,8
end sub
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC95を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。
そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！



（左）**VB研・所長。**ベーマガホームページのチャットで楽しく話していた人たちが，平均年令17才ということに世代ギャップを感じはじめる31才（になりました）。でも，まだ独身よ！　お嫁さん募集中（うそ）。

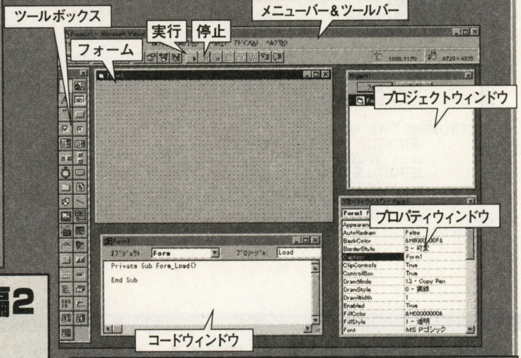
（右）**助手4号。**最近たまごっちに続き，ポケモンも飽きはじめているらしい。つぎにくるものは…，本文参照。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション，ポケモンの長話，PDA。

愛称：VB研

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

第4部　第9回　インターネット・プログラミング総集編2
～今まで作ったゲームをIE3.0で遊ぶ～



世間では年度が変わって“フレッシュ～”な気分なのですが，VB研ではまだまだ続くインターネット編。どうも「早く本編へもどってください」という意見が一部あるようですが，これは本編です。これからゲームネタも登場するので，楽しみに待っててね！

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

Newtonって知ってる？

助手　さて，今月はさっそくNewton（ニュートン）を紹介したい！

所長　は？

助手　Newton MessagePad（メッセージ パッド）って知ってる？　リンゴが落ちると，にゅーとん，っていうよね。アップルコンピュータがだしているPDA*1のコト。

所長　アップルが，落ちちゃうんですか。

助手　そういうフトドキな発言はヤメなさい！　でね，アメリカで発売された新しいNewtonがイカスんだ。スケジュール管理はもちろん，ペラペラしゃべるし，録音もできちゃうのだ。

所長　ふーん，でそのNewtonが，Visual Basicと何か関係あるの？

助手　何とこのNewtonにも，BASIC言語があるのよ。今度プログラム作って，投稿しちゃおうかしら。編さんも言ってたよ，投稿したら採用してくれるってさ。ちなみに，このBASICの名前が『NS-BASIC』っていうの。

所長　はぁ，MS-BASICじゃないのね。ジャロに告げ口しちゃおうかしらん。しかし，そろそろキミもVB習得してね。さて今回は，過去にVBで作成したプログラムをActiveX（アクティブ）コントロールとして移植し，インターネット対応にしてしまおうという企画で進めたい～。

助手　Newtonには，何とWeb（ウェブ）ブラウザも用意されているのだが，この名称は『Newts.Cape（ニュートスケープ）』というのだ～。NetScape（ネットスケープ）にチョット似ているところがミソ。

所長　ホレ，はじめるよ！

VBScriptの問題点

所長　前回は，ActiveXコントロールをプログラムの部品として使い，ロジックをVBScript（スクリプト）で記述するというWebベースのプログラミングの方法を紹介した。ところが，この方法で本格的なゲームを作るには，問題がでてくるのだ。

助手　何だまた欠陥か。

所長　欠陥じゃなくて，仕様による問題点！　それは，つぎのとおりです～。

●レイアウトのイベント

VBのフォームに相当するレイアウトのイベントが，ロードするときに発生するものしかありません。そのため，キーボードやマウス関連のイベントを利用できないことになります。

たとえば，シューティング・ゲームなどの場合は，キー入力やマウスからの入力が必要になりますが，それすら受け取ることができないことになります。

●グラフィック表示能力

VBScriptで可能なグラフィック機能は，ActiveXコントロールの表示と，ActiveXコントロールの移動というものしかありません。スプライトやオフ・スクリーンの機能は，ActiveXコントロールとして実現する必要があります。

●言語仕様

VBScriptには，コントロール配列の機能がなくなっています。VBでは，コントロール配列を使ってイベント処理を簡略化したり，ダイナミックにコントロール

---

*1 **PDA（Personal Digital Assistance）**
携帯できる情報端末のこと。スケジュール管理や住所録などを備えていて，持っていると忙しそうなデジタル野郎に見える（らしい）。この定義では「ノート・パソコンもそうじゃ～ん」といわれそうだが，なんとなくノートより小さくなきゃダメよん，と認識されている（と思う）。昔でいうところの，ハンド・ヘルド・コンピュータのこと。

を生成している場合が多いので，注意が必要です。

●デバッグ環境

何といっても一番めんどうなのが，VBScriptのプログラム・デバッグ環境なのです。構文のチェック，プログラム実行の制御，実行時の変数のウォッチなど，VBであたりまえの環境がまったくありません。インターネットエクスプローラ（以降IEと略）3.0で動作させて，やっとエラーの発生がわかるだけというのは，何とかしてほしいものです。

所長　というわけで，VBScriptとActiveXコントロールを組み合わせて「シューティング・ゲームを作ろう！」というのはあまりオススメできる状況ではないのだ。

助手　状況打破はできないの？

所長　うーん，VB5.0でVBScriptのプログラミング環境がサポートされ，スプライト機能やキーボード制御用のActiveXコントロールが利用できるようになればべつだが…。実現するかなぁ。

VBプログラムのActiveXコントロール化

所長　VBを利用したWebベースのプログラミングの方法として，VBScriptを使わずに，すべてのプログラムをActiveX化するという方法がある。

助手　ほほぉ。それって，エライの？

所長　うむ。この方法には，つぎのようなメリットがあるのだ。

●制限のない移植ができる

『VB5.0 CCE』を使えば，既存のVBのプログラムを比較的容易に移植することができます。コントロール配列やWindows APIを使っていても，まったく問題がありません。

●デバッグが楽

VB5.0 CCEさえあれば，プログラムの作成，実行，デバッグまでできます。

●高速処理

ネイティブ・コンパイラがサポートされたVB5.0であれば，VBScriptにくらべて非常に高速なプログラムを作成できます。

助手　何か，すごそうじゃん。ネイティブ・コンパイルしているってことは，通常のVBより実行速度が速いわけだ。

所長　とはいってもこの方法では，つぎのような機能は移植できないのだ。

●CABファイルに含められない巨大なファイルのデータをアクセスするもの

●MDIのプログラム

●メニュー（ActiveXコントロール・メニューをつけることができないため）

所長　巨大ファイル・データのアクセスとは，たとえばBMPファイルをロードしたり，AVIファイルを再生したりするプログラムのこと。しかし，ゲームのプログラムという意味では，これらのマイナス点は問題ないだろう。

VBプログラムの移植の実際

所長　それでは，実際にVBのプログラムを移植するための方法を簡単に紹介しよう。この例では，フォーム1枚の簡単なプログラムを想定している。

①VBのプログラムと同じプロジェクトに，ActiveX用のプロジェクトを追加します。
②VBのフォーム上のコントロールを，すべてActiveXコントロールのUserControl上にコピーします。
③UserControlのプロパティ設定を，フォームと同じ設定にします。
④VBのフォームに貼り付いているソースコードを，UserControlへコピーします。
⑤UserControlのコピーしたソースコードのFormイベントプロシージャ名を，UserControlのイベントプロシージャ名に変更します。
⑥フォームにあってUserControlにないプロパティやメソッドの部分を，コメント化します。
⑦コンパイル時に，エラーの発生する部分を変更します。
⑧VBのプロジェクトを削除し，ActiveXテスト用のスタンド・アローン・プログラムのプロジェクトを追加します。

このプロジェクトの，フォーム上に作成したActiveXコントロールを配置して，デバッグを行ないます。

所長　あとは，作成したActiveXコントロールを，前号で紹介したようにApplication Setup Wizardを使ってCABファイル化する。これで，IE3.0でプログラムを動作させることができるわけだ。

裏マインスイーパの移植例

助手　なぁ，何かゲームやってくれよ，ゲーム。

所長　へいへい。それじゃあ第1部で作った『裏マインスイーパ』を，インターネット・プログラムとして移植してみようかね。手順は，つぎのとおり。

①VB5.0 CCEへのソース・ファイルの変換

裏マインスイーパは，VB2.0で作成しています。そのため，そのままではプロジェクト・ファイルをVB5.0 CCEに読み込むことができません。そこで，VB4.0を使っていったんVB4.0形式に変換して，VB5.0 CCEで読み込むことになります（第1図）。

②プロジェクトの追加

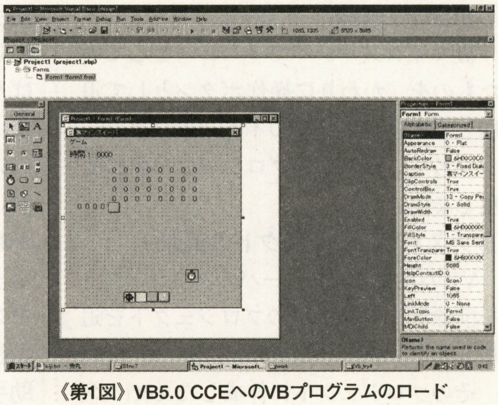
メニューから[File]-[Add Project...]を選択して，ActiveXコントロール用のプロジェクトを追加します。

③コントロールのコピー

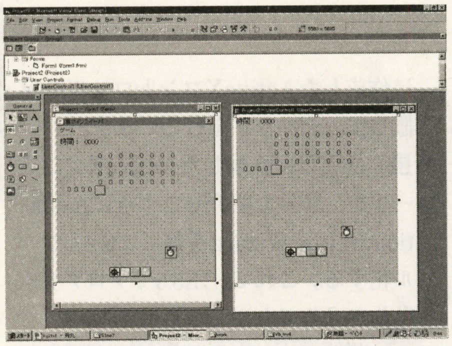
裏マインスイーパの，フォーム上のコントロールをすべて選択状態にし，クリップ・ボードにコピーします。つぎに，UserControl上にコピーしたコントロールを貼り付けます（第2図）。

④コードのコピー

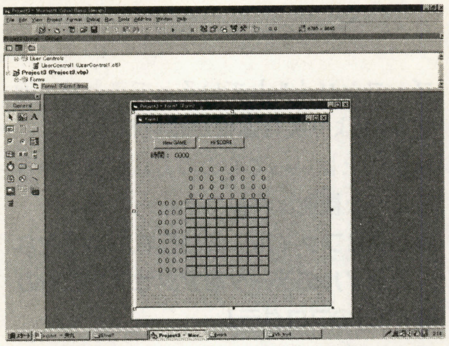
コード・ウインドウ上で，すべてのソ



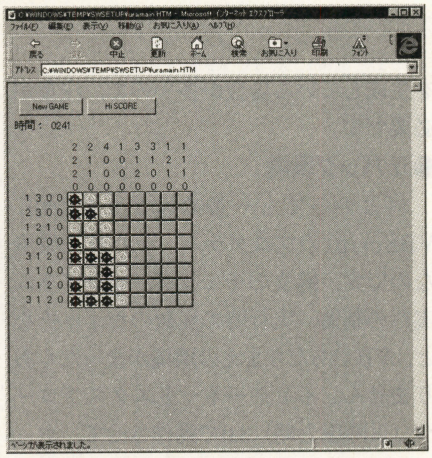
《第1図》VB5.0 CCEへのVBプログラムのロード



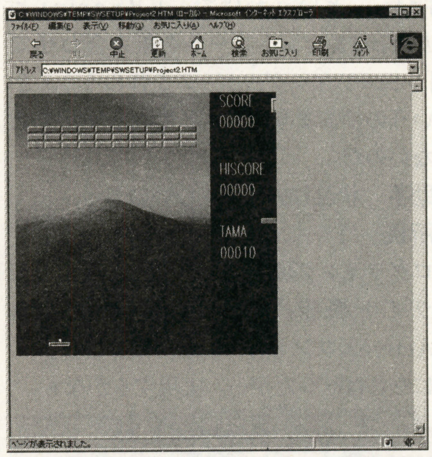
《第2図》UserControl上にコントロールをコピーする



《第3図》ActiveXコントロールの動作テスト



《第4図》IE3.0上で『裏マインスイーパ』が遊べる！　ルールはマインスイーパの逆で，爆弾を探していくのよ



《第5図》同じくIE3.0での『ブロックくずし』。ネイティブ・コンパイルしているから，動作が速いのだ！

ースコードが一度に見られるように，つぎのオプションを設定します。

メニューから[Tool]-[Options..]を選択し，オプション設定を指定します。そして，Edit設定項目の[Default to Full Module View]のチェック・ボックスをマークします。

裏マインスイーパのコード・ウインドウを表示して，コード全体を選択状態にし，コピーを実行します。ActiveXコントロールのうちプロジェクトのコード・ウインドウを表示し，コードを貼り付けます。

⑤プロシージャ名の変換

通常のプログラムのフォームに相当するのがUserControlなので，フォームのイベントプロシージャ名を“Form_〜”から“UserControl_〜”に変更します。

UserControlの場合，Loadに対応するイベントがInitializeです。よって，Loadのイベントプロシージャ名は，つぎのように変換します。

Form_Load→ UserControl_Initialize

⑥コードの変換

この状態で，コンパイル・エラーが発生する場所を修正していきます。

⑦ボタンの追加

裏マインスイーパでメニューとしていたものを，かわりに操作ボタンとして追加します。メニューのイベントプロシージャ名を，ボタンのプロシージャ名に変更します。

⑧テスト用プロジェクトの追加

VBの裏マインスイーパのプロジェクトを削除し，テスト用のプロジェクトを追加します。

そのプロジェクトに作成したActiveXコントロールを配置して，動作のテストを行ないます（第3図）。

⑨CABファイルの作成＆実行

あとは，CABファイルを作成し，ホームページ上に配置すれば，IE3.0上でプログラムが動作します（第4図）。このくわしい方法は，前号を参照してください。

まとめ

所長　というわけで，今回紹介した方法を使えば，VBで作ったプログラムが簡単にインターネット・ゲームに移植できるのだ。すごいだろ。ほーら，ここのマシンでもIE3.0上でゲームが動くぞぉ。

助手　まえ作ったゲームだしぃ，アクション・ゲームでもないしぃ。

所長　ふふん，そういうと思ってだな，アクション・ゲームも用意しておきました。でませい，ブロックくずし！（第5図）

助手　今どきブロックくずしで喜ぶヤツはいないよな。

所長　むかー！　ところで，ほーら買っちゃった，ポケモン。でもね，ぼくに似ているというルージュラが見つからないの。

助手　ポケモン〜？　ワシ，最近忙しいからやってない。今はやっぱり，Newtonだよな。新モデルがほしくてね，処理能力が20倍くらい速いからなぁ。パワーマック8100と同じくらいの性能のCPUが載ってんの。そろそろNewtonホームページ作ろうかしら。ポケモンはそのあとだね。

所長　がーん。

助手　そういや，読者からミュウ情報e-mailがきたと思ったら，ポケモン・クイズだった。「答えられなかったら，白たまごっちください」だと。石川くん，あげません。

所長　というわけで，今回はおしまい。ベーマガ・ホームページに載せておくから，ぜひ遊んでみてね〜。

《リスト1》『ActiveXコントロール版裏マインスイーパ』のプログラム・リスト

```
Option Explicit

'
'   変数の宣言
'

'   盤の状態, 1のときは爆弾あり, 0のときはなし
Dim state(9, 9) As Integer

'   縦方向の盤の状態
Dim valueX(4, 8) As Integer

'   横方向の盤の状態
Dim valueY(4, 8) As Integer

'   盤の表示の状態
Dim displayState(64) As Integer

'   ゲーム開始時の時間
Dim beforeTime As Long

'   ゲームをプレイ中かどうかのフラグ
Dim startGame As Integer

'   ハイスコア
Dim highScore As Integer

'------------------------------------------------------------
'   ゲームの開始
'------------------------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
    newGame
End Sub

'------------------------------------------------------------
'   ハイスコアの表示
'------------------------------------------------------------
Private Sub Command2_Click()
  MsgBox "High Score is " & highScore, , "裏マインスイーパ"
End Sub

'------------------------------------------------------------
'   コントロールの初期化
'------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_Initialize()
    Dim i, x, y As Integer


    '乱数系列の初期化
    Randomize

    'イメージコントロールの生成と初期化
    For i = 1 To 63
        Load Image1(i)
        y = i \ 8
        x = i Mod 8
        Image1(i).Left = Image1(0).Left + x * Image1(0).Width
        Image1(i).Top = Image1(0).Top + y * Image1(0).Height
        Image1(i).Visible = True
    Next i

    'ラベルコントロールの生成と初期化
    For i = 1 To 7
        Load Label2(i)
        Label2(i).Top = Label2(0).Top + i * Image1(0).Height
        Label2(i).Visible = True
    Next i

    'ハイスコアの初期化, ゲームの開始
    highScore = 9999
End Sub


'------------------------------------------------------------
'   タイマーコントロールのTimerイベントプロシージャ
'   時計表示のアップデートを行う
'------------------------------------------------------------
Private Sub Timer1_Timer()
    Dim nowTime, value As Long

    '現在の時間を秒単位で得る
    nowTime = Timer

    'ゲーム開始からの経過時間を求める
    value = nowTime - beforeTime

    '時間を表示する
    LabelTime.Caption = Format(value, "0000")

End Sub

'------------------------------------------------------------
'   表示の制御
'------------------------------------------------------------
Private Sub Image1_MouseUp(Index As Integer, Button As
Integer,
Shift As Integer, x As Single, y As Single)
    'ゲームがプレイ状態でないなら, プロシージャを抜ける
    If startGame = 0 Then
        Exit Sub
    End If

    'マウスの左, 右ボタンが押されたときの処理をそれぞれ呼び出す
    If Button = 1 Then
        Beep
        leftMouse Index
    ElseIf Button = 2 Then
        rightMouse Index
    End If

End Sub

'------------------------------------------------------------
'   状態の計算
'------------------------------------------------------------
Private Sub caleState()
    Dim x, y, n, m As Integer

    '縦, 横の数値の初期化
    For x = 0 To 3
        For y = 0 To 7
            valueX(x, y) = 0
            valueY(x, y) = 0
        Next y
    Next x

    '盤の状態を調べ横方向の数値を求める
    For y = 0 To 7
        n = 0
        m = 0
        For x = 0 To 8
            If state(x, y) = 1 Then
                n = n + 1
            ElseIf n <> 0 Then
                valueY(m, y) = n
                n = 0
                m = m + 1
            End If
        Next x
    Next y

    '盤の状態を調べ縦方向の数値を求める
    For x = 0 To 7
        n = 0
        m = 0
        For y = 0 To 8
            If state(x, y) = 1 Then
                n = n + 1
            ElseIf n <> 0 Then
                valueX(m, x) = n
                n = 0
                m = m + 1
            End If
        Next y
    Next x
End Sub


'------------------------------------------------------------
'   駒をめぐる処理
'------------------------------------------------------------
Private Sub leftMouse(Index As Integer)
    Dim x, y As Integer

    'もしマークが置かれているならプロシージャを抜ける
    If displayState(Index) = 2 Then
        Exit Sub
    End If

    'インデックスから駒のX, Y座標をもとめる
    x = Index Mod 8
    y = Index \ 8

    '状態を調べ, 爆弾があるなら爆弾を表示し, ないならゲームオーバー
    If state(x, y) = 1 Then
        Image1(Index).Picture = Image2.Picture
    Else
        Image1(Index).Picture = Image3.Picture
        overGame
    End If

    '表示状態をめくり状態にする
    displayState(Index) = 1

    '勝利状態のチェックを行い, 勝っていたら勝ち処理に行く
    If winCheck() = 1 Then
        winGame
    End If
End Sub


'------------------------------------------------------------
'   ゲームの開始処理
'------------------------------------------------------------
Private Sub newGame()
    Dim i As Integer

    '盤の表示と状態を初期状態にする
    For i = 0 To 63
        Image1(i).Picture = Image4.Picture
        displayState(i) = 0
    Next i

    '盤の状態の初期化
    initState

    '縦横の数値の計算
    caleState

    '縦横の数値の表示
    setlabel

    'タイマー割り込みの開始
    Timer1.Enabled = True

    'ゲーム開始時の時間の設定
    beforeTime = Timer

    'フラグをゲームプレイ状態にする
    startGame = 1
End Sub

'------------------------------------------------------------
'   ゲームオーバーの処理
'------------------------------------------------------------
Private Sub overGame()
    Dim i, x, y As Integer

    'タイマーコントロールのタイマー割り込みをやめる
    Timer1.Enabled = False
    'フラグをゲーム終了状態にする
    startGame = 0

    'すべての駒を開ける
    For i = 0 To 63
        x = i Mod 8
        y = i \ 8

        If state(x, y) = 1 Then
            Image1(i).Picture = Image2.Picture
        Else
            Image1(i).Picture = Image3.Picture
        End If
    Next i

    'ゲームオーバーのメッセージを表示する
    MsgBox "Game Over", , "裏マインスイーパ"
End Sub


'------------------------------------------------------------
'   マークを置く処理
'------------------------------------------------------------
Private Sub rightMouse(Index As Integer)
    Dim x, y, n As Integer

    'インデックスから駒のX, Y座標をもとめる
    x = Index Mod 8
    y = Index \ 8

    '駒の表示状態がまだ開かれてないならマークを表示する
    'マークされていたら最初の状態にもどす
    If displayState(Index) = 0 Then
        Image1(Index).Picture = Image5.Picture
        displayState(Index) = 2
    ElseIf displayState(Index) = 2 Then
        Image1(Index).Picture = Image4.Picture
        displayState(Index) = 0
    End If

    '勝利条件のチェックを行う
    n = winCheck()

    'もし勝ちなら, 勝ち処理へ, 負けならゲームオーバー
    If n = 1 Then
        winGame
    ElseIf n = 2 Then
        overGame
    End If
End Sub

'------------------------------------------------------------
'   縦,横の数値を表示する
'------------------------------------------------------------
Private Sub setlabel()
    Dim i As Integer
    Dim j As Integer
    Dim labelStr As String

    '縦の数値を表示する
    For i = 0 To 3
        labelStr = ""
        For j = 0 To 7
            labelStr = labelStr & " " & valueX(i, j) & " "
        Next j
        Label1(i).Caption = labelStr
    Next i

    '横の数値を表示する
    For i = 0 To 7
        labelStr = ""
        For j = 0 To 3
            labelStr = labelStr & valueY(j, i) & " "
        Next j
        Label2(i).Caption = labelStr
    Next i

End Sub

'------------------------------------------------------------
'   ゲームの勝敗のチェック
'------------------------------------------------------------
Private Function winCheck()
    Dim i, x, y As Integer

    'もし, あいていない駒があるなら, まだ勝負はつかない
    For i = 0 To 63
        If displayState(i) = 0 Then
            winCheck = 0
            Exit Function
        End If
    Next i

    'すべての駒があいているか, マークされているときには
    'マークしている駒に爆弾があれば負け
    For i = 0 To 63
        x = i Mod 8
        y = i \ 8
        If displayState(i) = 2 Then
            If state(x, y) = 1 Then
                winCheck = 2
                Exit Function
            End If
        End If
    Next i

    'ここまでくれば勝ち
    winCheck = 1
End Function

'------------------------------------------------------------
'   勝ち処理
'------------------------------------------------------------
Private Sub winGame()
    Dim n As Integer

    'タイマーコントロールのタイマー割り込みをやめる
    Timer1.Enabled = False

    'フラグをゲーム終了状態にする
    startGame = 0

    '経過時間を得る
    n = Val(LabelTime.Caption)

    'もし, ハイスコアより小さいならハイスコアとして記録する
    If n < highScore Then
        MsgBox "You are high score !!", , "裏マインスイーパ"
        highScore = n
    Else
        MsgBox "You are win !!", , "裏マインスイーパ"
    End If
End Sub

'------------------------------------------------------------
'   盤の状態の初期化
'------------------------------------------------------------
Private Sub initState()
    Dim i, x, y As Integer
    Dim n As Single

    '乱数により盤上に爆弾を置く
    For i = 0 To 63
        x = i Mod 8
        y = i \ 8
        n = Rnd
        If n > 0.48 Then
            state(x, y) = 1
        Else
            state(x, y) = 0
        End If
    Next i

    '計算用のダミーの初期化
    For i = 0 To 8
        state(8, i) = 0
        state(i, 8) = 0
    Next i
End Sub
```

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター

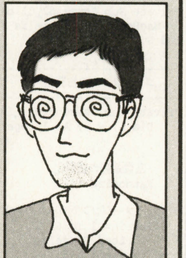
（元Delphi完全マスター）

TEXT & PROGRAMMING● 石川直人（野多 良改め）

第3回　プログラマー必見！　Windowsプログラム基礎知識

今月は，新年度にふさわしく「これからWindowsプログラミングをはじめたい」という人に，それはもう最適な基礎知識講座をお送りします。プログラムの開発環境はいろんな種類がありますが，基本は“Windowsシステムを理解すること”。それでは，さっそくはじめましょう。

石川直人
(Naoto Ishikawa)



Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。だから作ったプログラムは，すべてインターネット納品さ！（うそ）VB研の助手3号という，悲しい過去を持つ。

まずはWindowsから知れ！

まずは，マイクロソフトのOS（基本ソフト）である『Windows』が，具体的にどういう製品にわけられるのかを紹介します。

現在主に使われているWindowsには，

- Windows3.1
- Windows NT3.51
- Windows95
- Windows NT4.0

がありますね。

アプリケーションが“Windows用プログラム”という場合，すべてのWindowsできちんと動くことが理想となります。しかし，実際にはそううまくはいきません。

そこで，まずはプログラマーの立場から，Windowsの分類をしてみることにしましょう。

一番大きな区分としては，Windowsの動作環境（APIセット）が，16ビットか32ビットかでわける方法があります。まだ16ビットOSであったWindows 3.1の動作環境のことを「Win16（ウィンいちろく）」，32ビット化されたWindows NT／Windows 95の動作環境を「Win32（ウィンさんにー）」といいます（第1表）。

表を見ればわかるとおり，Win16環境は，すべてのWindowsで対応してます。つまり，Win32マシンではWin16用プログラムを動作させることが可能なのです*1。一方，Win16環境のWindows3.1では，一般にWin32プログラムを動作させることはできません*2。

つまり，互換性を重視するならば，Win16用としてプログラムを作ればいいわけです。

Win32のメリットと問題点

しかしながら，Win16とくらべるとWin32には，

- 完全なマルチタスク環境の実現によるプログラムの安定性の向上
- 32ビットコードによる動作速度の向上
- Win32で新たに追加された便利な命令が使える

などの利点があります。つまり，プログラム環境としては，Win32のほうが圧倒的に勝っています。性能を重視するならば，Win32を対象にしたいですね。

しかし，さらにややこしいことに，

《第1表》Windowsのプログラム環境別分類

名前	Win16	Win32	Win32(Win95以降)
Windows3.1	○	△*2	×
Windows NT3.51	○*1	○	×
Windows95	○*1	○	○
Windows NT4.0	○*1	○	○

*1，*2については注釈参照

*1　Win16プログラムが，すべて32ビットWindowsで動くかというと，そういうわけではない。とくに，環境系のソフトのようにWindowsのシステムを操作するプログラムや，ゲームのようにパフォーマンスを向上させるために特殊な処理をしているプログラムは，動かない場合がある。また，動くことは動くが微妙に動作がちがうということも珍しくない。

*2　“一般に”というのは，Win16環境上でWin32環境の一部の機能を実現する“Win32s”があるから。しかし，これはあくまでWin32の機能の“一部”を実現するだけであり，Win32への移行が進んできた現在では，ほとんど使われていない。

Win32といっても実はその中にも細かいちがいがあります。それは，表にもあるようなWindows95で追加された命令の存在です。

Windows95は，ユーザー・インターフェースが大幅に変わり，それに関連していくつかのAPIが追加されています。困ったことに，その追加されたAPIは，従来のインターフェースを使っているWindows NT3.51には搭載されていません。追加された命令を使ったプログラムは，同じWin32とはいえ，Windows NT3.51では動作しないことになります。

以上，長々と説明したことをまとめると，つぎのようになります。

> **Windowsプログラマー心得 その一**
>
> Windowsプログラムの動作環境は，つぎの3点があることを理解すべし。
>
> ①すべてのWindowsで動作するWin16プログラム（OSにより多少非互換性あり）
>
> ②すべての32ビットWindowsで動作するWin32プログラム
>
> ③Windows 95／NT4.0で動作するWin32プログラム（Windows 95で拡張された命令を使用）

これから開発するならば，③が主流となっていくでしょうが，場合によっては①②についても考慮していく必要があります。

Windowsプログラムは“ウィンドウ”で構成される！

以上のように，Windowsのシステムにはプログラムの動作環境として，いくつかのちがいがあります。

ちがいがあるといっても，もちろん同じOSのシリーズなのですから，基本的な作りは一緒と考えてかまいません。そこで，ここからはWindowsの共通部分について説明していきます。

まずは，Windowsの名前でもある“ウィンドウ”について紹介します。

Windowsのプログラムを組んだことのある人は，“CreateWindow”や“GetWindow”のように，ウィンドウという言葉のついたAPIを見たことがあります。また，“ウィンドウ・ハンドル（hWnd）”という言葉もよく見かける言葉ですね。

このウィンドウは，Windowsプログラムの基本となる概念です。ウィンドウとは何かを大ざっぱに説明すると，Windowsシステムで用意された，プログラムの部品のことです。Windowsプログラムの外見（インターフェース）を構成するもののほとんどが“ウィンドウ”なのです。

ウィンドウは，大きいところでは“フォーム”と呼ばれるWindowsプログラムの本体ともいえる部分，小さいところではWindowsプログラムでよく使われるボタンやラベル，テキストボックスなどもすべて指します。これらもすべて，ウィンドウと呼んでいいわけです(第1図)。

そして，それらはすべて固有のウィンドウ・ハンドルと呼ばれる背番号が割り振られています。逆に「Windowsプログラムで使われる部品の中で，ウィンドウ・ハンドルを持つものはすべてウィンドウである」ともいえます。

まとめると，つぎのようになります。

> **Windowsプログラマー心得 その二**
>
> “ウインドウ”の意義。Windowsプログラムは，ウィンドウと呼ばれる部品によって構築されており，それらは“ウィンドウ・ハンドル”という背番号で区別することができる。

ウィンドウを結ぶ“メッセージ”

ウィンドウと並んで重要なものに，“メッセージ”という仕組みがあります。

“ウィンドウ・メッセージ”という言葉を，Windowsプログラムを組んだ人ならば必ず知っているはずです。

このウィンドウ・メッセージとは，メッセージという言葉からわかるとおり，ほかのウィンドウに情報を伝えること，あるいは情報そのもののことを指します。

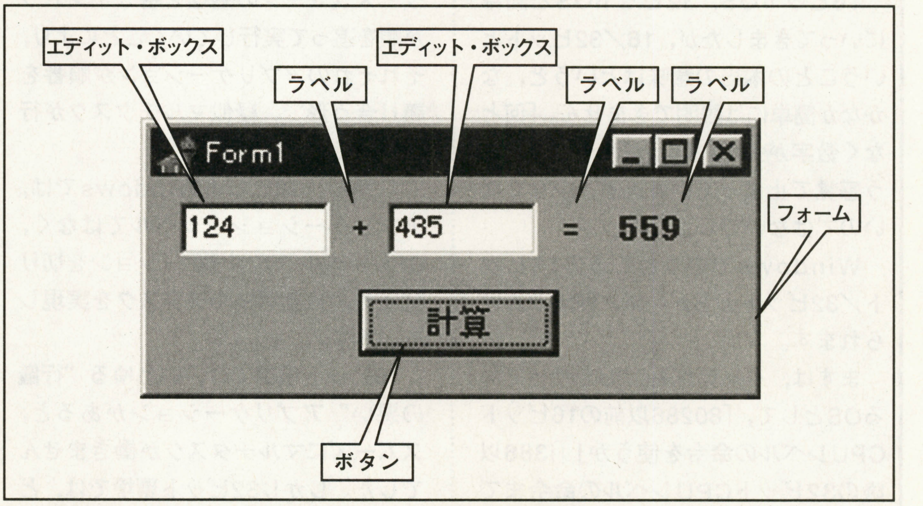
ウィンドウ・メッセージで伝えられる情報には，つぎのようなものがあります。

- **ユーザーが何らかの操作をしたときの情報（マウスのクリックや，キー入力など）**
- **Windowsのシステムが通知するもの（Windowsの終了や，画面の更新など）**
- **Windowsプログラムからの命令や通知（テキストの変更や場所の移動など）**

このようなさまざまな情報が，ウィンドウ・メッセージとしてWindowsの中を飛びまわっているわけです。

なぜ，“ウィンドウ・メッセージ”という形で情報をやりとりしているのかというと，Windows上ではさまざまなプログラムが同時に実行されるためです。

同じプログラム内ならば，データのやりとりやサブ・ルーチン呼びだしなどが簡単にできます。しかし，Windowsで



《第1図》このようなWindowsプログラムの部品は，ほとんどすべてが“ウィンドウ”である

は複数のプログラムが同時に実行されながら，しかもおたがいに協調しあって動作しなければならなりません。

そのため，ほかのプログラムにデータや命令を渡す場合，そのプログラムの実行の妨げにならないようにする必要があるわけです。そこで，ウィンドウ・メッセージが登場します。

Windowsシステムやプログラムは，ほかのプログラムに対して「つぎはこういうことをやってほしい」などという命令をしたいときは，それをメッセージとして発信します。メッセージは直接受け取る側に渡されるのではなく，いったんWindowsシステムの管理下に置かれます。

受け取るプログラム側は，自分の好きなタイミングでそのメッセージをチェックし，もしも実行していいのであれば実行し，実行したくなければそのメッセージを無視するということもできます。

ようするに，メッセージとは手紙をだすようなものです。相手のポストにメッセージを入れておけば，あとは相手が自分の好きなときにその内容を取りだして見ることができます。メッセージを処理するタイミングを，メッセージをだす側ではなくメッセージを受け取る側で調整することが可能になるのです（**第2図**）。

Windowsプログラマー心得 その三

ウィンドウ・メッセージを把握せよ。Windowsプログラムやシステムは，複数のプログラムが協調して動作するために，さまざまな情報を“ウィンドウ・メッセージ”の形で通知し合いながら，情報交換や命令を行なっている。

イベント駆動型プログラムとメッセージ

Windowsプログラムの作法は“イベント駆動型”です。

これまでのDOS-BASICなどの“手続き型”プログラムでは，プログラムの流れは直線的で，プログラムの上から順番に命令を実行していくという形を取っていました。しかし，イベント駆動型プログラムでは「何かイベントが起こったときにその対処するプログラムを実行する」という方法を取っています。

この方式は，先ほど説明した“ウィンドウ”や“ウィンドウ・メッセージ”と密接なかかわりを持っています。実は，プログラムを実行するきっかけとなるイベントの正体は，“ウィンドウ・メッセージ”なのです。

Visual BasicやDelphiなどでプログラムを組むときには，たとえば「Button1がクリックされたら，Button1Clickというルーチンを実行する」などのようにプログラムを組んでいきます。

これを，ウィンドウとウィンドウ・メ

16ビットOSと32ビットOSのちがい

16ビットOS，32ビットOSと簡単にいってきましたが，16／32ビットということの本当の意味はというと，なかなか簡単には説明できません。「何となく数字が大きいほうが強そう」という感覚で止まっている人も，少なくないのではないでしょうか。

Windowsでいうところの16ビット／32ビットのちがいは，何点かあげられます。

まずは，インテル系CPUを使っているOSとして，「80286以前の16ビットCPUレベルの命令を使うか」「i386以降の32ビットCPUレベルの命令まで使うか」というちがいがあります。

もちろん32ビットCPUのほうが，高機能な命令が用意されているぶん，高速動作が可能です。

もう一つ，「CPUレベルで“32ビットCPUの機能”を利用した，完全なマルチタスクを実現しているかどうか」という点もあります。

16ビットWindowsでは，ウィンドウ・メッセージの処理を各ウィンドウが順を追って実行していくことにより，それぞれのアプリケーションが順番を譲り合う形で，疑似マルチタスクが行なわれていました。

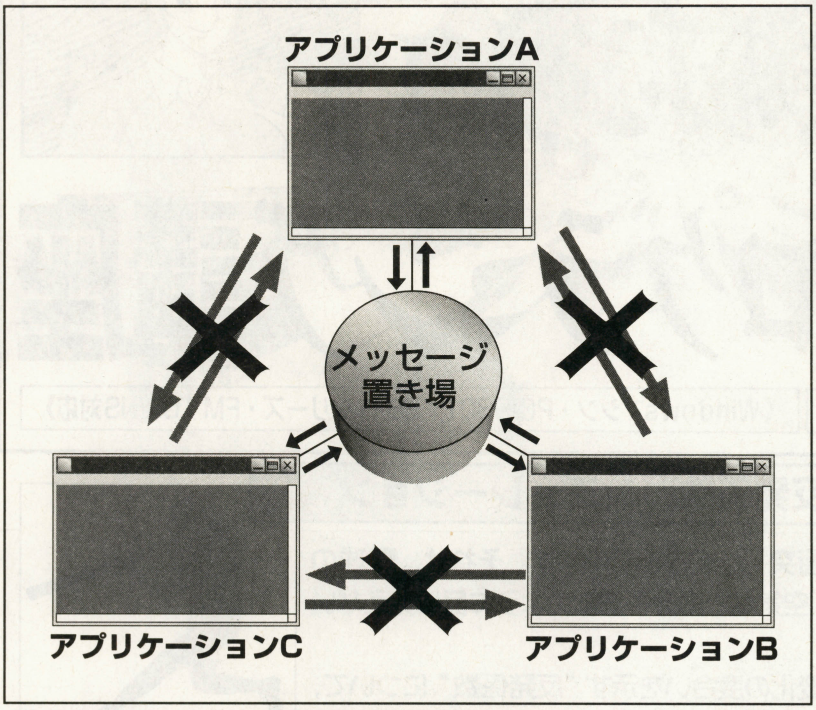
しかし，32ビットWindowsでは，アプリケーション・レベルではなく，CPUレベルでアプリケーションを切り替える，完全なマルチタスクを実現しています。

16ビット環境では，いわゆる“行儀の悪い”アプリケーションがあると，スムーズにマルチタスクが働きませんでした。しかし32ビット環境では，どんな状態でも比較的スムーズにマルチタスクが行なわれます（ただし，Windows95は完全に32ビット化されていないため，Windows NTほどマルチタスクが完全ではない）。

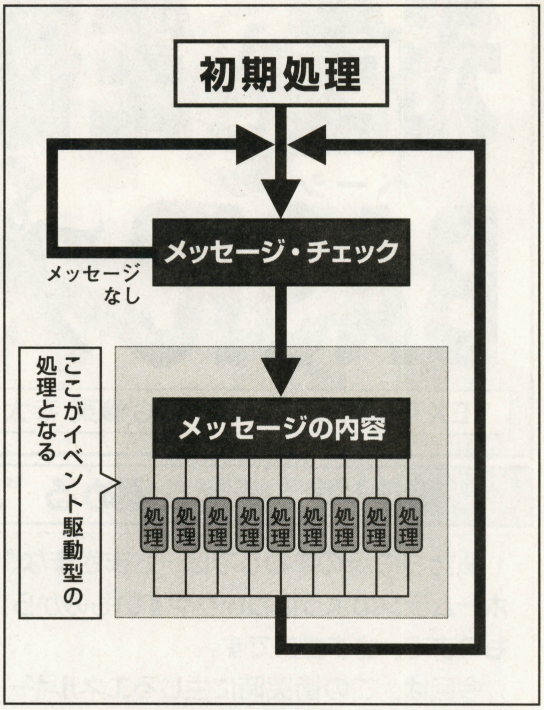
そのほか，Windowsでは共通に使用するさまざまなデータ領域が確保されています。その中には，たとえばウィンドウ・ハンドルなどの情報もあるわけです。

そのようなデータのほとんどは，16ビットWindowsでは16ビット幅の数値，すなわち「0～65535」までで表現されていました。しかし，32ビット化されることにより，それらの数値は32ビット幅である「0～4294967295」と，非常に大きくなりました。

Windows3.1ではよく「リソース不足でアプリケーションが動かない」などということがありましたが，これにより32ビットWindowsではリソース不足などがほとんど起こらなくなっているのです。



《第2図》Windowsプログラムは，直接データのやりとりをしない。メッセージを介することによって，複数のプログラム間でスムーズに情報交換を行なっている



《第3図》イベント駆動型プログラムも，その実体となるメイン・ルーチンは単に複数の分岐がある手続き型プログラムである

ッセージを使って言い換えると，「Button1ウィンドウに対して，クリックされたというウィンドウ・メッセージが通知されたら，Button1Clickというルーチンを実行する」となります。

つまり，イベント駆動型プログラムとは，“ウィンドウ・メッセージ処理型”プログラムなわけです。なぜWindowsプログラムがイベント駆動型なのか，その理由がおわかりいただけたでしょうか。

Windowsプログラマー心得 その四

イベント駆動型ということを理解すべし。Windowsプログラムは，ウィンドウ・メッセージの処理を行なうため，イベント駆動型プログラミングという形を取っているのだ。

イベント駆動型プログラムの実際を見る！

DOS-BASICなどのような手続き型プログラミングのスタイルに慣れていると，イベント駆動型プログラムのやりかたにどうしてもなじめないという人もいるようです。

しかし，イベント駆動型といっても，その実際は手続き型プログラミングと変わりません。隠された部分には，手続き型プログラミングの手法が使われているのです。

そこで，その隠された部分がどうなっているのかを見ていきましょう。

一般の開発環境では，初期化や後処理などをのぞけば，メイン・ルーチンはイベントに対する応答のみを書いていくことで，Windowsプログラムを作っていくことになります。

しかし，そこには隠されたメイン・ルーチンというものが存在します。それは，実は単純なループと分岐命令によって作られています（第3図）。

イベント駆動型といっても，単にイベントが起こる（メッセージがくる）のをループで待ちながら，イベントの種類によって分岐しているだけなのです。そうだと考えれば，手続き型からの移行も簡単なのではないでしょうか。

Windowsプログラマー心得 その五

イベント駆動の中身を知ること。イベント駆動型の実体は，メッセージを待つためのループと，メッセージがきたときにその内容に応じたサブ・ルーチンを呼びだす処理という，手続き型プログラムで書かれたメイン・ルーチンにより成り立っている。

まとめ

以上，Windowsプログラミングの基礎知識として紹介してきましたが，いかがでしたでしょうか？

最近の進んだ開発環境を使っている限りは，直接プログラムには関係してこない部分が多いのですが，その根本のしくみがこうなっていることを理解していると，いつか役に立つときがくるはずです。

次回は，予告していたC++Builderの詳細をお届けする予定です（今月は製品版が入手できなかったのだ，ゴメンね）。

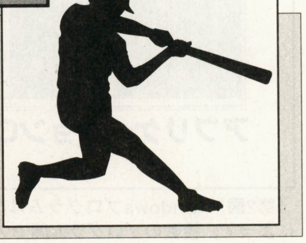
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第61回　衝突を極める“反発係数”シミュレーション



私たちの身のまわりでは，さまざまな“衝突”が起こっています。それは，野球のホームランのようにわかりやすいものから，空気などの分子運動のように目に見えないものまで，さまざまです。

今回は，この衝突時に生じるエネルギー変化の度合いを示す“反発係数”について，シミュレーションを行ないます。

衝突とエネルギーの関係は？

まずはじめに，ある物体が移動しているところから考えてみます。

この物体は，移動しているからには，ある“速度”を持っていますね。そのとき，物体には「速度の2乗に比例する運動エネルギー*[1]」を持っていることになります。

つぎに，この物体が壁のようなものに衝突した場合を考えてみましょう。衝突することにより速度が変化したときは，当然その物体の運動エネルギーも変化することになります。そして，変化したエネルギー*[2]は，物体の変形や加熱などを生じる要因となるわけです。

衝突の種類を見きわめる！

この衝突は，条件によって性質が異なってきます。

たとえば野球の場合，「ピッチャーの投げたボールがバットで打たれるとき」の衝突には，大きくわけてつぎの2種類があります。

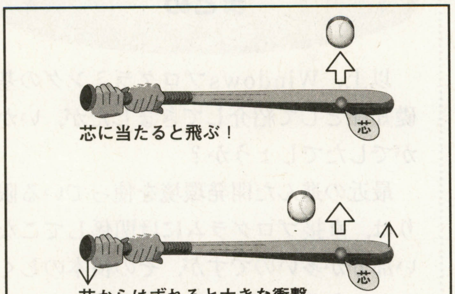
- **バットの芯（しん）でとらえた当たり**
- **芯をはずした詰まった当たり**

芯でとらえたときには，たとえバットを振る力が弱い場合であっても，ボールはかなりの速度で飛んでいきます。

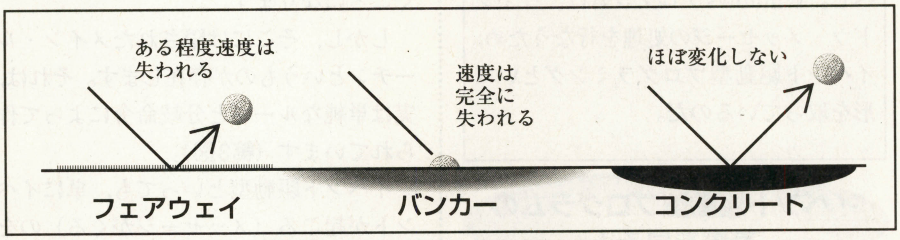
これに対し，ヒットする点がバットの芯からはずれて詰まってしまった場合，バットを持つ手には大きな力（衝撃）がかかるにもかかわらず，ボールの速度は遅くなってしまい飛距離も伸びません（第1図）。

べつの例では，ゴルフボールがバウンドしたときのちがいがあります。ゴルフボールがバウンドすると，フェアウェイではある程度ボールが反発していきますが，バンカーではボールの速度はほぼ失われてしまいますね。また，誤ってコンクリートなどのきわめて硬い場所にボールが落ちると，フェアウェイ以上のバウンドが生じます（第2図）。

これらはすべて，状況によって衝突時のエネルギー変化が異なることを意味しているわけです。



《第1図》バッティングのちがい

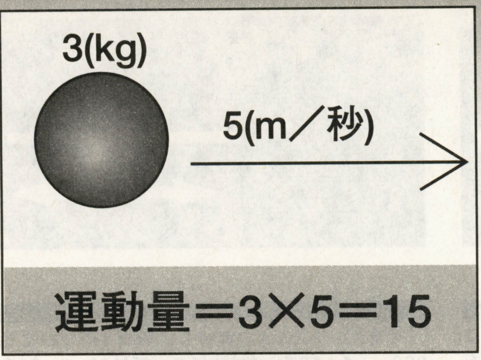


《第2図》ボールがバウンドするときのちがい

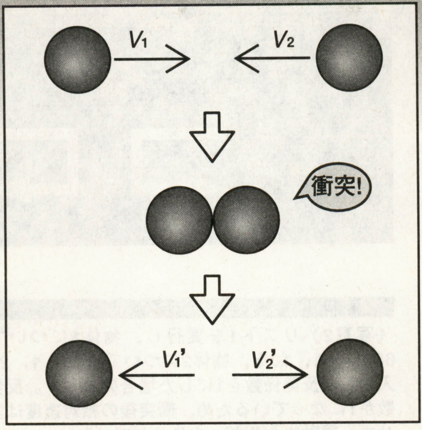
*[1] 運動エネルギー
速度を持っている物体はエネルギーを持っており，これを運動エネルギーと呼ぶ。質量m（kg）の物体が速度v（m／秒）で移動している場合の運動エネルギーEvは，以下の式で表される。これは，運動エネルギーは物体の質量に比例し，速度の2乗に比例して大きくなることを示している。

$$Ev=\frac{1}{2}mv^2$$

*[2] 変化したエネルギー
エネルギーには，運動エネルギーや位置エネルギー，熱エネルギーといったさまざまな種類がある。これらのエネルギーは相互に変換でき，運動エネルギーが摩擦などによって熱エネルギーに変換されたり，坂を登ることによって位置エネルギーに変換される。



《第3図》運動量の計算方法



《第4図》反発係数の定義

ボールを打ったあと，あるいはバウンドしたあとの速度が大きいということは，ボールの運動エネルギーがあまり失われていないということになります。逆に，速度が小さくなってしまったということは，衝突前に持っていた運動エネルギーが失われてしまったのです。

衝突時の条件のちがいが運動エネルギーの変化を生み，その結果として衝突後の速度変化の特性もちがってくるというわけです。

運動量と反発係数を理解しよう！

つぎに，この衝突のちがいを計算する手法を紹介しましょう，この計算には，“運動量”と呼ばれる量と，“反発係数e”という数値を取り入れます。

運動量とは，物体が運動しているときの速度と，その物体の質量を掛け合わせた数値です。たとえば，3（kg）の質量の物体が速度5（m／秒）で運動している場合，その運動量は3×5＝15となります（第3図）。

二つの物体が衝突した場合，衝突前と衝突後では，二つの物体の運動量の総和が変化しないという特性があります。これは「運動量保存の法則」と呼ばれます。

もう一つの反発係数eは，衝突前と衝突後の相対速度[*3]の変化を示す数値です。二つの物体が衝突して速度が第4図のように変化した場合，反発係数eは以下のような式で表されます。

$$e=-\frac{V_2'-V_1'}{V_2-V_1} \quad \cdots①$$

この式①からわかるように，反発係数は物体同士の衝突前の相対速度と，衝突後の相対速度の比の符号を反転させた数値です。

たとえば，二つの物体が衝突したときに，衝突後の相対速度が衝突前の相対速度の半分になった場合は，反発係数e＝0.5となります。

この反発係数は，0から1までの値を取ります。反発係数が0というのは，衝突後の相対速度が0ということで，衝突後に二つの物体がくっついてしまうようなケースに該当します。また，反発係数が1というのは，非常によく跳ねるゴムボールのようなものが壁に反射するときや，先ほどのゴルフボールでコンクリートで跳ねたようなケースが該当します。

プログラムにしてみよう！

この運動量と反発係数を使うと，衝突前の速度から衝突後の速度を計算できます。

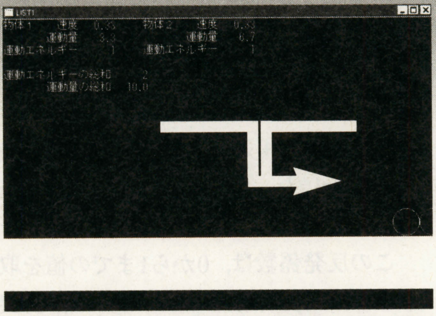
このような計算を行なうプログラムとして，リスト1を用意しました。これは，二つの物体が正面衝突した場合の，速度変化と運動エネルギーの変化を計算するプログラムです。

リストを入力して実行すると，衝突する二つの物体についてそれぞれ初期位置，初期速度，質量を聞いてくるので適当な値を入力してください。最後に，反発係数の値を0から1で入力します。

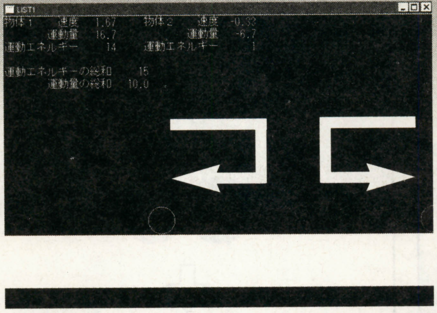
《リスト1》二つの物体の衝突のようすを見るプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 CLS 'N88BASICは 70 CLS 3
80 INPUT "物体1の初期位置は(20-619)";X1 '初期条件入力
90 INPUT "物体1の初期速度は(-1~1)";V1
100 INPUT "物体1の質量は ";M1
110 INPUT "物体2の初期位置は(20-619)";X2
120 INPUT "物体2の初期速度は(-1~1)";V2
130 INPUT "物体2の質量は ";M2
140 INPUT "反発係数eは ";E
150 CLS 'N88BASICは 150 CLS 3
160 GOSUB *PUTSTATUS '状態表示
170 CIRCLE(X1,300),20,CC(1)
180 CIRCLE(X2,300),20,CC(2)
190 LINE(0,321)-(639,399),PSET,CC(7),BF 'N88BASICはPSET,をとる
200 F=0
210 WHILE F=0
220  CIRCLE(X1,300),20,CC(0) '物体1を消去
230  X1 = X1 + V1 '速度による座標変化
240  CIRCLE(X1,300),20,CC(1) '物体1を表示
250  CIRCLE(X2,300),20,CC(0) '物体2を消去
260  X2 = X2 + V2 '速度による座標変化
270  IF ABS(X1-X2)<41 AND V1<>V2 THEN GOSUB *CRASH
280  CIRCLE(X2,300),20,CC(2) '物体2を表示
290  IF X1<0 OR X2<0 OR X1>639 OR X2>639 THEN F=1 '物体が画面からはみでたら
シミュレーション終了
300 WEND
310 WHILE INKEY$=""
320 WEND
330 END
340 *CRASH '衝突時の速度変化を計算する
350 NV1=(M1*V1+M2*V2+M2*E*(V2-V1))/(M1+M2) ┐
360 NV2=(M1*V1+M2*V2+M1*E*(V1-V2))/(M1+M2) ┘←①
370 V1=NV1
380 V2=NV2
390 GOSUB *PUTSTATUS
400 RETURN
410 *PUTSTATUS '各種情報の表示
420 LOCATE 0,0
430 PRINT USING "物体1     速度 ###.##     物体2     速度 ###.##";V1,V2
440 LOCATE 0,1
450 PRINT USING "          運動量 ####.#               運動量
####.#";M1*V1,M2*V2
460 LOCATE 0,2
470 PRINT USING "運動エネルギー ######      運動エネルギー
######";M1*V1*V1/2;M2*V2*V2/2
480 LOCATE 0,4
490 PRINT USING "運動エネルギーの総和 ######";M1*V1*V1/2+M2*V2*V2/2
500 LOCATE 0,5
510 PRINT USING "          運動量の総和 ####.#";M1*V1+M2*V2
520 RETURN
```

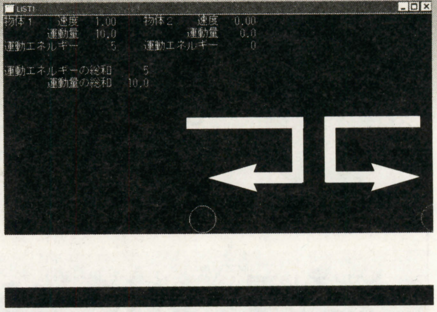
*3 **相対速度（そうたいそくど）**
観察者から見た速度のこと。電車がすれちがう場合，片方が時速60キロ，もう片方が時速30キロの場合は，電車の中の観察者はすれちがう電車が時速90キロに見える。このときの相対速度が，時速90キロとなる。



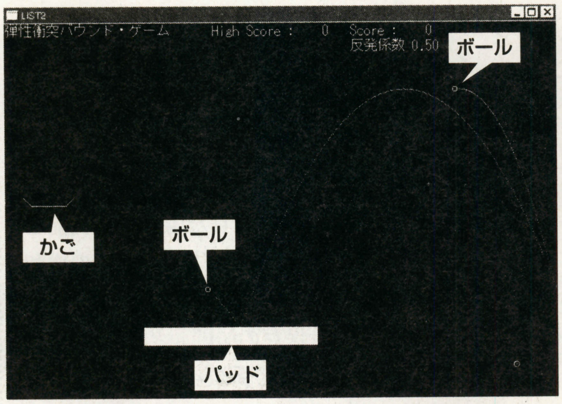
《写真1》リスト1を実行し，物体1については600，−1，10を，物体2については30，1，20を入力し，反発係数を0にした場合のようす。反発係数が0になっているため，衝突後は二つの物体がくっついたままになっている。また，運動エネルギーの損失が大きい



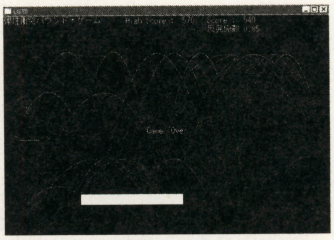
《写真2》リスト1を実行し，物体1については600，−1，10を，物体2については30，1，20を入力し，反発係数を1にした場合のようす。反発係数が1になっているため，衝突後の相対速度は変化せず，運動エネルギーも失われていない



《写真3》リスト1を実行し，物体1については600，−1，10を，物体2については30，1，20を入力し，反発係数を0.5にした場合のようす。写真1と写真2の，ちょうど中間的な特性になっていることがわかる



《写真4》『弾性衝突バウンド・ゲーム』起動画面



《写真5》反発係数を調整することによって，ボールの高さがコントロールできる。ボールの軌跡が残るので，これを参考にしてかごをねらおう

入力が完了すると，**写真1**のような画面が表示されて，衝突のようすが表示されるはずです。

衝突時の速度変化は，350行と360行(①の部分）で計算しています。

反発係数が0？

反発係数が0の場合，**写真1**のように二つの物体は衝突後にくっついてしまいます。このときの運動エネルギーの変化を見ると，衝突前よりも大幅に減少していています。このように反発係数が0に近い場合は，二つの物体はおたがいにあまり反発しないこと，また運動エネルギーが失われることがわかります。

実際の衝突では，自動車同士の正面衝突のように，衝突後に二つの物体がくっついてしまうような場合がこれに相当します。そして，失われた運動エネルギーが，車を破壊したり発熱したりするために利用されるわけです。

運動エネルギーは速度の2乗に比例するため，高速で衝突するほど失われる運動エネルギーも大きくなり，結果として車の破壊や発熱もひどくなります。また，野球の打撃でボールをバットの芯に当てそこなった場合も反発係数は小さくなるため，失われた運動エネルギーがバッターの手に衝撃として作用します。

反発係数が1だとどうなる？

これに対し，反発係数が1の場合は，**写真2**のように二つの物体は大きく反発し，おたがいに離れていきます。

このときは，運動エネルギーは失われていません。このように，反発係数が1になると運動エネルギーは失われず，二つの物体はおたがいに反発していきます。このような反発係数が1の衝突を，「弾性衝突」と呼びます。

実際の衝突では，何らかのエネルギーロスが生じるために，反発係数が1になることはありません。しかしこれに近い，たとえば反発係数が0.95といった衝突は，ビリヤードの玉同士の衝突やゴルフボールとコンクリート，バットの芯でとらえた場合のバッティングなどで生じています。

ちなみに，反発係数が0.5の場合は**写真3**のようになり，0の場合と1の場合の中間的な特性になります。野球のバントや，バレーボールでのレシーブなど，適度な反発を要求されるような場合には，プレイヤーはこの反発係数を調整していることになるわけです。

弾性衝突バウンド・ゲームで遊ぼう！

今回は，物体の衝突を含んだゲームとして，『弾性衝突バウンド・ゲーム』を用意しました。

リスト2を入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面右からは，一定の時間間隔でボールが放り投げられてきます。また，画面左で上下に動いているのは，ゴールのかごです。

右から放り投げられてくるボールは，画面中央のパッドに落下してきます。プレイヤーは，このパッドの位置と反発係数を調整することによって，ボールをうまくかごに入れなくてはなりません。

パッドはテンキーの④⑥キーによって左右に移動し，同じくテンキーの②⑧キーで反発係数を変えることができます。この反発係数は，0.2〜1までのあいだで変化し，数値を大きくするとボールは大きくバウンドするようになり，逆に小さくするとあまりバウンドしなくなります。

かごの位置を考えて，ボールをうまくバウンドさせてください。なお，ボールは3回までバウンドさせることができます。1回バウンドするごとに色が変化し，4回バウンドさせるとボールは消滅してしまいます。

ボールがうまくかごに上から入った場

合には，得点に200点が加算されます。また，ミスをすると30点の減点になります。ボールが10球投げられると，ゲーム終了です。

反発係数によってボールの到達する高度は調整できますが，ボールの左右方向の速度は変化しません。この点を考え，かごに入りそうもないボールはあえて無視し，可能性のあるボールに集中することが必要になる場合もあります。

リストの1590～1640行（②の部分）がパッドとボールがぶつかったときの処理で，1620行（③の部分）で反発係数に応じてボールの速度を変化させています。

まとめ

バッティングなどのスポーツ以外でも，打楽器や，ハンマーなどを利用する工作などをしていると，衝突直前のエネルギーがどのように変化していくかということが身を持って体験できます。エネルギーが，人間の腕や手に衝撃として伝わってしまうと，痛い目にあいます。

この反発係数の考えかたをふまえて，うまくエネルギーを目的の物体に伝えるような工夫をしてみるのもよいでしょう。

《リスト2》『弾性バウンド・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 G=.02
40 DT=1
50 DIM CC(7)
60 DIM BX(9),BY(9),BXOLD(9,4),BYOLD(9,4),BDC(9),BVX(9),BVY(9),BC(9) 'ボールのデータ
70 DIM CCBC(3)
80 FOR I=0 TO 7
90  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 90 CC(I)=I
100 NEXT
110 CC(0)=0
120 CCBC(0)=4
130 CCBC(1)=5
140 CCBC(2)=3
150 CCBC(3)=2
160 HISCORE=0
170 WHILE -1
180  SCORE=0
190  GOSUB *INIT '初期化
200  GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン
210  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
220 WEND
230 END
240 *INIT
250 CLS 'N88BASICは 250 CLS 3
260 PRINT "弾性衝突バウンド・ゲーム"
270 GOSUB *PUTSCORE
280 MBC=0 'ボール登場間隔カウンタ
290 PX=300 'パッドの座標
300 PY=350
310 PE=.5 '反発係数
320 C=7
330 GOSUB *PUTPAD
340 GOSUB *PUTHANPATSU
350 KX=50 'かごの座標
360 KY=200
370 KV=(RND(1)*2-1)/4 'かごの移動速度
380 KT=INT(RND(1)*50)+50 'かごの移動回数
390 C=6
400 GOSUB *PUTKAGO
410 FOR I=0 TO 9
420  BC(I)=-1 '存在していない
430 NEXT
440 BEN=0 '存在しているボールの数
450 BAN=10 '登場するボールの数
460 RETURN
470 *PUTSCORE
480 LOCATE 30,0
490 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
500 PRINT USING "High Score : ####   Score : ####";HISCORE;SCORE
510 RETURN
520 *PUTHANPATSU
530 LOCATE 50,1
540 PRINT USING "反発係数 #.##";PE
550 RETURN
560 *PUTPAD '反射パッド表示
570 LINE(PX-100,PY)-(PX+100,PY+20),PSET,CC(C),BF 'N88BASICはPSET,をとる
580 RETURN
590 *PUTKAGO 'かご表示
600 LINE(KX-30,KY)-(KX-20,KY+10),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
610 LINE(KX-20,KY+10)-(KX+20,KY+10),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
620 LINE(KX+20,KY+10)-(KX+30,KY),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
630 RETURN
640 *GAMEMAIN
650 GF=0 'ゲームフラグ
660 WHILE GF=0
670  GOSUB *MOVEPAD 'パッド移動&反発係数変更
680  GOSUB *MOVEKAGO 'かご移動
690  GOSUB *MOVEBALL 'ボール移動処理
700  IF BAN<1 AND BEN<1 THEN GF=1 'すべてのボールが登場し消滅したらゲーム終了
710 WEND
720 RETURN
730 *MOVEPAD
740 K$=INKEY$ 'キー入力
750 NPX=PX
760 IF K$="4" AND PX>200 THEN NPX=NPX-10 '左右の移動
770 IF K$="6" AND PX<540 THEN NPX=NPX+10
780 IF K$="2" THEN PE=PE-.05 '反発係数の変更
790 IF K$="8" THEN PE=PE+.05
800 IF PE<.2 THEN PE=.2 '反発係数は0.2から1まで
810 IF PE>1 THEN PE=1
820 C=0
830 GOSUB *PUTPAD 'パッドを消去
840 PX=NPX 'パッドの座標を更新
850 C=7
860 GOSUB *PUTPAD 'パッドを表示
870 GOSUB *PUTHANPATSU '反発係数を表示
880 RETURN
890 *MOVEKAGO
900 NKY=KY+KV 'かごの新しい座標を計算
910 IF NKY<100 OR NKY>350 THEN GOSUB *KAGOREV '上下端に引っかかったら方向転換
920 C=0
930 GOSUB *PUTKAGO 'かごを消去
940 KY=NKY '座標更新
950 C=6
960 GOSUB *PUTKAGO 'かごを表示
970 KT=KT-1 '移動カウンタを減らす
980 IF KT>0 THEN RETURN '移動カウンタが0になったら新しい方向と移動回数を設定
990 KT=INT(RND(1)*30)+30 '移動回数
1000 KV=(RND(1)*2-1)/4 '移動方向の決定
1010 RETURN
1020 *KAGOREV '反転
1030 KV=-KV '移動方向を反転させる
1040 NKY=KY+KV*2
1050 KT=INT(RND(1)*30)+30 '移動回数を設定
1060 RETURN
1070 *MOVEBALL
1080 FOR I=0 TO 9
1090  IF BC(I)<0 THEN GOSUB *MAKEBALL ELSE GOSUB *MOVEBALL2
1100 NEXT
1110 RETURN
1120 *MAKEBALL
1130 IF BAN<1 THEN RETURN
1140 MBC=MBC-1 'ボールが連続して発生しないように間隔を開ける
1150 IF MBC>0 THEN RETURN
1160 MBC=INT(RND(1)*1000)+1000
1170 BAN=BAN-1
1180 BX(I)=635 '初期座標
1190 BY(I)=300
1200 BVX(I)=RND(1)-1.5 '初期速度
1210 BVY(I)=-3
1220 BC(I)=0 'バウンド回数カウンタ
1230 BEN=BEN+1
1240 FOR J=0 TO 4
1250  BXOLD(I,J)=BX(I)
1260  BYOLD(I,J)=BY(I)
1270 NEXT
1280 RETURN
1290 *MOVEBALL2
1300 BVY(I)=BVY(I)+G*DT '重力による下方向への加速
1310 NBX=BX(I)+BVX(I)*DT '速度に応じて移動
1320 NBY=BY(I)+BVY(I)*DT
1330 IF NBY>400 OR NBX<0 THEN GOSUB *LOST '画面外へでてしまったら消失
1340 IF NBX>KX-30 AND NBX<KX+30 AND NBY>KY AND NBY<KY+10 AND BVY(I)>0 THEN GOSUB *GOAL
1350 IF NBY>PY+3 AND NBY<PY+20 AND NBX>PX-100 AND NBX<PX+100 AND BVY(I)>0 THEN GOSUB *RECEIVE
1360 CIRCLE(BX(I),BY(I)),3,CC(0)
1370 BDC(I)=BDC(I)+1
1380 IF BDC(I)>4 THEN BDC(I)=0
1390 IF BC(I)>-1 THEN PSET(BXOLD(I,BDC(I)),BYOLD(I,BDC(I))),CC(1)
1400 BXOLD(I,BDC(I))=BX(I)
1410 BYOLD(I,BDC(I))=BY(I)
1420 BX(I)=NBX
1430 BY(I)=NBY
1440 IF BC(I)>-1 THEN CIRCLE(BX(I),BY(I)),3,CC(CCBC(BC(I)))
1450 RETURN
1460 *LOST '画面外
1470 BC(I)=-1
1480 BEN=BEN-1
1490 SCORE=SCORE-30
1500 IF SCORE<0 THEN SCORE=0
1510 GOSUB *PUTSCORE
1520 RETURN
1530 *GOAL 'ゴール
1540 BC(I)=-1
1550 BEN=BEN-1
1560 SCORE=SCORE+200
1570 GOSUB *PUTSCORE
1580 RETURN
②
1590 *RECEIVE 'パッドでのレシーブ
1600 BC(I)=BC(I)+1
1610 IF BC(I)>3 THEN BC(I)=-1:BEN=BEN-1:RETURN 'バウンド4回で消滅
1620 BVY(I)=-BVY(I)*PE '反発係数に応じて速度を変化させる ③
1630 NBY=BY(I)+BVY(I)*DT
1640 RETURN
1650 *GAMEOVER
1660 LOCATE 35,12
1670 PRINT "Game  Over"
1680 WHILE INKEY$<>" "
1690 WEND
1700 RETURN
```

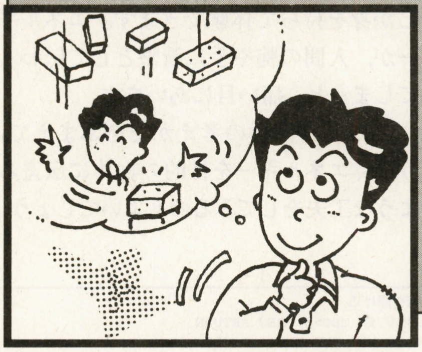
◆リスト入力の注意◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「'N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「'F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0)用



ブロックを取る順番で得点がかわる！

MAGNETTER（マグネッター）

Yo+chee(13才)

初めまして，Yo+cheeです。初投稿です。まだはじめて半年ぐらいですが，どうぞよろしくお願いします。

早速内容

内容は，自分（画面中央）を動かし，ブロックを取ってゆき，できるだけ得点の高くなるように考え，かつ歩数も少なくなるようにし，高い得点をとることです(息がつまる!!)。得点については後述。

続いて操作方法

まず，始まったときには，自分は止まっています。良い得点のコースを考えたら，スペース・キーで発進です。そして，[7]，[9]，[1]，[3]で左上，右上，左下，右下へ操作します。このとき，自分はその方向へ進み続けます。それをうまくコントロールします。これがなかなか難しいです。つまり，このゲームの醍醐味はこのあたりにあるのです。ちなみに，スペース・キーを押す前にも，操作キーであらかじめ出発する方向を決めることもできます。さらに，ブロック揃いが嫌な場合は，[ESC]で送ることもできます。

そしてプログラム

初歩的なことしかしてません。Bitbltはするまでもない（できない）ですから。入力は普通に入力してくれれば結構です。

さらに改造点

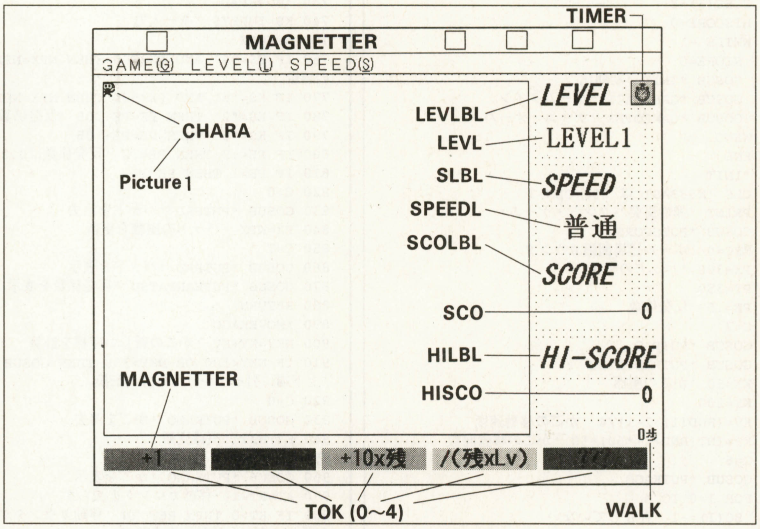
○音楽・サウンドを付ける

○配点もかえる（スコアのところを変える）

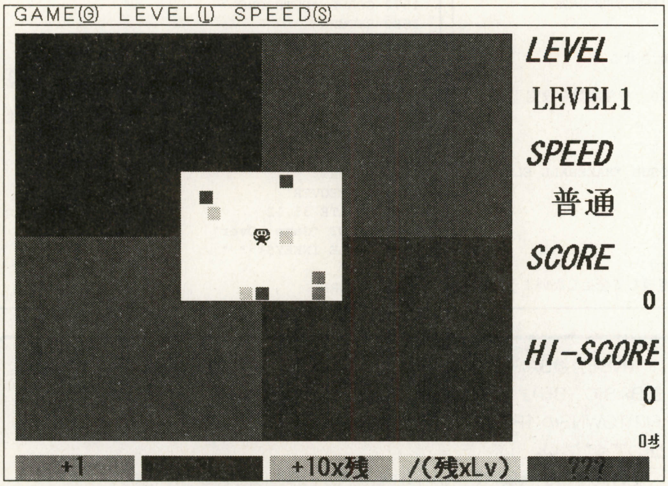
○容量を縮める

○障害物をつくる

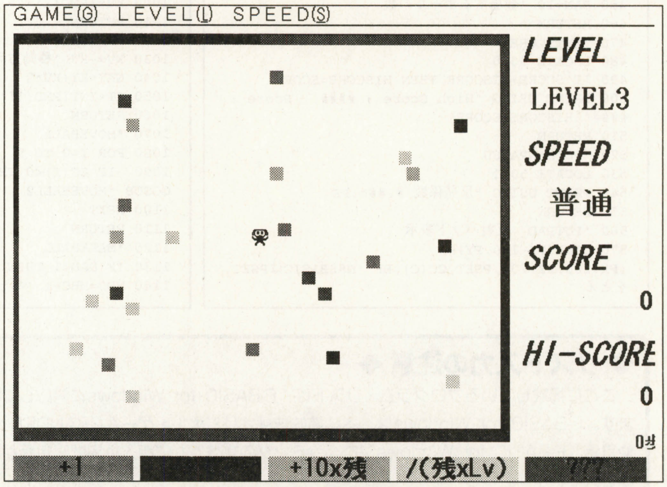
など，いろいろ試してください。



《第1図》フォームの配置例



▲《写真1》レベル1はこの小さな範囲で勝負だ！



▲《写真2》レベル3。さてどういう順番で取るか！

《OVER FLOW》みなさん新しい生活には慣れましたか？　これから新しい友達と一緒に，ぜひOFを読みましょう。一緒に笑えば心もナゴヤカ，ますます仲良しになれるかもよ。ベーマガもますますパワーアップしていくので，よろしくね！

《第1表》変数表

L	レベル
S	スピード
WIO,HEI	PictureBoyの縦横の長さ
TATE,YOKO	そのステージのわくの長さ
THABA,YHABA	PictureBoxのわくからステージのわくまでの長さ
CX,CY	自分の座標
MNB	残りブロック数
RANDX( )	ブロックのX座標
RANDY( )	ブロックのY座標
BLCK( )	ブロックの種類
XP,YP	自分が移動する量
SC,ISC,BSC,MSC	スコア，アイテム・スコア，ボーナス・スコア，マイナス・スコア
HSC( )	そのレベルでのハイスコア
B(,)	ブロックの有無の確認
RNDM	ランダム値
HOSV	歩数
MSG$	メッセージ用
I,J,K,M	ループ用

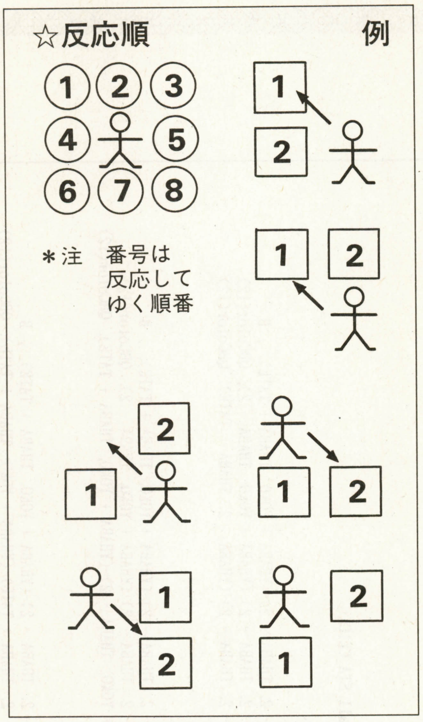
《第2表》メニュー

Caption	名前	index
GAME(&G)	GAM	
…スタート	STA	
…ステージ変更	SH	
…-	BAR	
…END	EN	
LEVEL(&L)	LV	
…LEVEL1	LVL	1
…LEVEL2	LVL	2
…LEVEL3	LVL	3
SPEED(&S)	SPD	
…遅い	SPED	1
…普通	SPED	2
…速い	SPED	3

得点について

得点は，灰色が1点，青が10点，黄緑が残りブロック数×10点，これらがプラスアイテムです。そして，水色は，現在得点÷（残りブロック数×Lv）という地獄のブロックです。赤は，何が起こるか分からない謎のアイテムです。ちなみに，その地点でとったブロックは残りブロックに入ります。あしからず。

すべてブロックを取ると，現在の得点のスピード倍(遅い↓x1，普通↓x2，速い↓x3）の得点になります。これがボーナスです。そして，壁に当たると，得点が半分になったうえ，ボーナスが入りません!!気をつけましょう。



《第2図》当たり判定

CHECKER FLAG

Dr.D：VBを勉強して半年でできたそうじゃが，よくがんばったぞ。
編：そうですね。ただせっかくのWindows用なんですから，操作もマウスを使ってできたらよかったですね。
Dr.D：キー操作になれていない人は，ゲームをスタートした直後，とまどうかもしれんな。

謎の赤い線

操作ボタンを押すと，それにつられるように動く赤い線。これらは引き寄せる方向を表す線です。非常に見にくいです!!ほとんど役に立ちません。まあ，これを見やすくするのも改造へのアドバイスかな？

当たり反応

当たり反応は，左上が最優先，右下が最後です。考慮しておいてください（**第1表**参照)。

《第3表》プロパティ・リスト

```
フォームの設定
    Name            =   MAGNETER
    Caption         =   "MAGNETTER"
    KeyPreview      =   -1  'True

タイマーの設定
    Name            =   Timer1

ピクチャーの設定
    Name            =   Picture1
    AutoRedraw      =   -1  'True
    ScaleMode       =   3  'ピクセル

    Name            =   CHARA
    AutoSize        =   -1  'True
    Picture         =   人の絵
    Visible         =   0   'False

＊ピクチャCHARAはPicture1の上に配置するようにしてください。

ラベルの設定
    Name            =   TOK
    Alignment       =   2  '中央揃え
    BackColor       =   &H000000FF&
    Caption         =   "???"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Index           =   4

    Name            =   TOK
    Alignment       =   2  '中央揃え
    BackColor       =   &H00FFFF00&
    Caption         =   "/(残xLv)"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Index           =   3

    Name            =   TOK
    Alignment       =   2  '中央揃え
    BackColor       =   &H0000FF00&
    Caption         =   "+10x残"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Index           =   2

    Name            =   TOK
    Alignment       =   2  '中央揃え
    BackColor       =   &H00FF0000&
    Caption         =   "+30"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Index           =   1

    Name            =   TOK
    Alignment       =   2  '中央揃え
    BackColor       =   &H00808080&
    Caption         =   "+1"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Index           =   0

    Name            =   WALK
    Alignment       =   1  '右揃え
    Caption         =   "0歩"
    FontBold        =   -1  'True

    Name            =   SPEEDL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "普通"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ 明朝"
    FontSize        =   24

    Name            =   SLBL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "SPEED"
    FontBold        =   -1  'True
    FontItalic      =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   24

    Name            =   LEVL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "LEVEL1"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ 明朝"
    FontSize        =   24

    Name            =   LEVLBL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "LEVEL"
    FontBold        =   -1  'True
    FontItalic      =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   24

    Name            =   HISCO
    Alignment       =   1  '右揃え
    Caption         =   "0"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18
    Name            =   HILBL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "HI-SCORE"
    FontBold        =   -1  'True
    FontItalic      =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   24

    Name            =   SCO
    Alignment       =   1  '右揃え
    Caption         =   "0"
    FontBold        =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   18

    Name            =   SCOLBL
    Alignment       =   2  '中央揃え
    Caption         =   "SCORE"
    FontBold        =   -1  'True
    FontItalic      =   -1  'True
    FontName        =   "ＭＳ ゴシック"
    FontSize        =   24
```

最後に

プログラムにムダが多いですが，初投稿ということでカンベンしてください。

そして，一つ言いたいことは，「VBにもChecker Flagを!!」

★参考にしたもの

・5月号80ページ　たけるん～Take Run～ 荒井　篤氏

★BMに技術的な質問に答えてくれるコーナーがあるといいと思います。そうすれば，BMの読者のプログラム技術向上につながり，投稿の質，量があがり，BMのタメにもなるのではないでしょうか？（東京都保谷市・鈴木寛19才）……【**編**：検討してみましょう。】

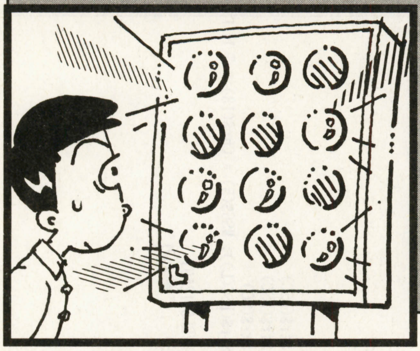
『MAGNETTER』のプログラム・リスト

```
'----------------------------
'        MAGNETTER
'Programed By Shoji.Yoshimura
'----------------------------
Dim L, S
Dim WID, HEI
Dim TATE, YOKO
Dim THABA, YHABA
Dim CX, CY
Dim NMB
Dim RANDX(1 To 24), RANDY(1 To 24)
Dim BLCK(1 To 24)
Dim XP, YP
Dim SC, ISC, BSC, MSC, HSC(1 To 3)
Dim B(399, 495)
Dim RNDM
Dim HOSU
Dim MSG$(1 To 6)

Sub EN_Click ()
End

End Sub

Sub FORM_ACTIVATE ()
 '初期化
 WALK.Caption = "0歩"
 SCO.Caption = 0
 PICTURE1.Cls
 XP = -8: YP = -8
 SC = 0: ISC = 0: BSC = 0: MSC = 0
 HOSU = 0
 NMB = 8 * L
 TATE = 8 * 16 * L
 YOKO = 8 * 20 * L
 THABA = (HEI - TATE) / 2
 YHABA = (WID - YOKO) / 2
  For I = 0 To TATE - 8 Step 8
   For J = 0 To YOKO - 8 Step 8
    B(I + THABA, J + YHABA) = 0
   Next
  Next
 CX = YHABA + YOKO / 2 - 8: CY = THABA + TATE / 2 - 8
 CHARA.Move CX, CY: CHARA.Visible = -1
 '額縁
  For I = 0 To WID / 2 Step WID / 2
   For J = 0 To HEI / 2 Step HEI / 2
    K = K + 1
    PICTURE1.Line (I, J)-(I + WID / 2, J + HEI / 2), QBColor(K), BF
   Next
  Next
 'メイン画面作成
 PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), QBColor(15), BF
 PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), , B
 PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA - 2), QBColor(12)
 PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA - 2, THABA + TATE), QBColor(12)
  'ブロック作成
  For I = 1 To NMB
BSET:
   BLCK(I) = Int(Rnd * 5) + 1
    If I = NMB Then BLCK(I) = 1
    RANDX(I) = (Int(Rnd * 19) * 8) * L + Int(Rnd * 3) * 8 * (L - 1)
    RANDY(I) = (Int(Rnd * 15) * 8) * L + Int(Rnd * 3) * 8 * (L - 1)
     For J = -8 To 8 Step 8
      For K = -8 To 8 Step 8
       If CX + J = RANDX(I) + YHABA And CY + K = RANDY(I) + THABA Then GoTo BSET:
      Next
     Next
    If I <> 0 Then
     For J = 1 To I - 1
      For K = -8 To 8 Step 8
       For M = -8 To 8 Step 8
        If RANDX(I) + K = RANDX(J) And RANDY(I) + M = RANDY(J) Then GoTo BSET:
       Next
      Next
     Next
    End If
   PICTURE1.Line (RANDX(I) + YHABA + 2, RANDY(I) + THABA + 2)-(RANDX(I) + YHABA + 14, RANDY(
I) + THABA + 14), QBColor(BLCK(I) + 7), BF
   B(RANDY(I) + THABA, RANDX(I) + YHABA) = BLCK(I)
  Next

End Sub

Sub Form_KeyDown (KEYCODE As Integer, Shift As Integer)
 If NMB <> 0 Then
  Select Case KEYCODE
   Case 27
    Call SH_CLICK
   Case 32
    'スタート!
    If NMB = L * 8 Then Call STA_CLICK
   Case 103
    '左上
    XP = -8: YP = -8
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), , B
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA - 2), QBColor(12)
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA - 2, THABA + TATE), QBColor(12)
   Case 105
    '右上
    XP = 8: YP = -8
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), , B
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA - 2), QBColor(12)
    PICTURE1.Line (YHABA + YOKO, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), QBColor(12)
   Case 97
    '左下
    XP = -8: YP = 8
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), , B
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA + TATE)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), QBColor(12)
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA - 2, THABA + TATE), QBColor(12)
   Case 99
    '右下
    XP = 8: YP = 8
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), , B
    PICTURE1.Line (YHABA - 2, THABA + TATE)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), QBColor(12)
    PICTURE1.Line (YHABA + YOKO, THABA - 2)-(YHABA + YOKO, THABA + TATE), QBColor(12)
  End Select
 End If

End Sub

Sub Form_Load ()
 Randomize 'ランダム値
 L = 1: S = 2 'レベルとスピード
 WID = PICTURE1.ScaleWidth
 HEI = PICTURE1.ScaleHeight
  For I = 1 To 3
   HSC(I) = 0 'ハイスコアの初期化
  Next

End Sub
```


★N88BASIC（DISK版）でプログラムを投稿したいのですけど，テキスト・ファイル（プログラムの説明）は，どうやって作るのですか？（大阪府高槻市・**和久田兼作13才**）……**【影：う～ん…。REM文で書けばいいんじゃないかなあ…。】**

```
Sub GAM_Click ()
 TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub LV_Click ()
 TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub LVL_Click (Index As Integer)
 'レベルの変更
 For I = 1 To 3
  LVL(I).Checked = 0
 Next
 LVL(Index).Checked = -1
 L = Index
 LEVL.Caption = "LEVEL" + L
 HISCO.Caption = HSC(L)
 CHARA.Visible = 0
 TIMER1.Interval = 0
 Call FORM_ACTIVATE
 Exit Sub

End Sub

Sub SH_CLICK ()
 TIMER1.Interval = 0
 CHARA.Visible = 0
 Call FORM_ACTIVATE

End Sub

Sub SPD_Click ()
 TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub SPED_Click (Index As Integer)
 'スピードの変更
 For I = 1 To 3
  SPED(I).Checked = 0
 Next
 SPED(Index).Checked = -1
 S = Index
 On S GoSub OSO, HUT, HAY
 CHARA.Visible = 0
 TIMER1.Interval = 0
 Call FORM_ACTIVATE
 Exit Sub
OSO:
 SPEEDL.Caption = "遅い": Return
HUT:
 SPEEDL.Caption = "普通": Return
HAY:
 SPEEDL.Caption = "速い": Return

End Sub

Sub STA_CLICK ()
 TIMER1.Interval = (4 - S) * 150

End Sub

Sub Timer1_Timer ()
 HOSU = HOSU + 1
WALK.Caption = Str$(HOSU) + "歩"
CX = CX + XP: CY = CY + YP
CHARA.Move CX, CY
 For I = -8 To 8 Step 8
  For J = -8 To 8 Step 8
   '当たり反応
   If B(CY + J, CX + I) <> 0 Then
     Select Case B(CY + J, CX + I)
      'スコア
      Case 1
       SC = SC + 1
      Case 2
       SC = SC + 30
      Case 3
       SC = Int(SC + 10 * NMB)
      Case 4
       SC = Int(SC / (NMB * L))
      Case 5
         Select Case Int(Rnd * 5) + 1
          Case 1
           SC = Int(SC / 3)
          Case 2
           SC = Int(SC / 2)
          Case 3
           SC = SC + 10
          Case 4
           SC = SC - 100
           If SC < 0 Then SC = 0
          Case 5
           SC = SC * L
        End Select
     End Select
    ISC = SC
    NMB = NMB - 1
    SCO.Caption = Str$(SC)
    PICTURE1.Line (CX + I + 2, CY + J + 2)-(CX + I + 14, CY + J + 14), QBColor(15), BF
    B(CY + J, CX + I) = 0
    If NMB = 0 Then SC = Int(SC * S): BSC = SC - ISC: GoTo GSET:
   End If
  Next
 Next
 If CX = YHABA Or CX = YHABA + YOKO - 16 Then SC = Int(SC / (2 * L)): MSC = SC - ISC: GoTo
GSET:
 If CY = THABA Or CY = THABA + TATE - 16 Then SC = Int(SC / (2 * L)): MSC = SC - ISC: GoTo
GSET:
 Exit Sub
GSET:
   'ゲームセット
   SC = SC - HOSU * L
   MSC = MSC - HOSU * L
   SCO.Caption = Str$(SC)
   TIMER1.Interval = 0
   XP = 0: YP = 0
   MSG$(1) = "ＩＴＥＭ ＳＣＯＲＥ：" + Str$(ISC)
   MSG$(2) = Chr$(13) + "ＢＯＮＵＳ ＳＣＯＲＥ：" + Str$(BSC)
   MSG$(3) = Chr$(13) + "ＭＩＮＵＳ ＳＣＯＲＥ：" + Str$(MSC)
   MSG$(4) = Chr$(13) + "ＴＯＴＡＬ ＳＣＯＲＥ：" + Str$(SC)
   If SC > HSC(L) Then HSC(L) = SC: HISCO.Caption = Str$(HSC(L)): MSG$(5) = Chr$(13) + "ＨＩ
－ＳＣＯＲＥ！！"
   '吉村君のハイスコア = LEVEL1:1052, LEVEL2:3145, LEVEL3:12597
   MsgBox MSG(1) + MSG(2) + MSG(3) + MSG$(4) + MSG$(5), , "終わり"
   MSG$(5) = ""
   CHARA.Visible = 0
   Call FORM_ACTIVATE

End Sub
```

★MS-DOSユーザーよ！　今一度立ち上がれ!!（島根県安来市・**北垣勝隆17才**）……**【影**：そうだ！立ち上がれ！勇者王ガ○ガ○ガ○！
編集長：影君！いい年してTVの見すぎだ！仕事せい！**編**：ともかく，MS-DOSの投稿も待ってます！よろしく！**】**



電子ゲーム機もどきのパズルゲーム

Crossing Lights (クロッシング ライツ)

たわら(15才)

内容

VB4.0を手に入れたので，試しに作ってみたゲームです。特に目新しいことはありません。

プログラム入力上の注意

イメージ・コントロールが27個ありますが，image1〜image25までのNameプロパティをすべてlightに変えて，図を参考に，indexプロパティを左上から右に0〜4，一段下がって左から5〜9といった具合につけていきます。次にimage26〜image27のNameプロパティをsublightに変えて，indexプロパティを，0と1にしてください。

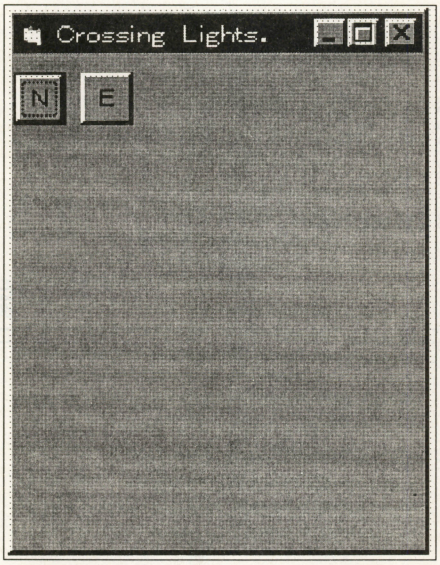
ライトのビットマップはsublight(0)に消えたライトの絵，sublight(1)に点灯したライトの絵をそれぞれ入れてください。

あと，効果音とBGMが設定できるようになっています。それぞれ，効果音，BGMとあるところの注釈を取り，{ファイル名.wav}となっているところはwaveファイル，{ファイル名.mid}となっているところにmidiファイルを入れてください。データはこういった場では配布できないので，各自しっくりとくるデータを作ってください。

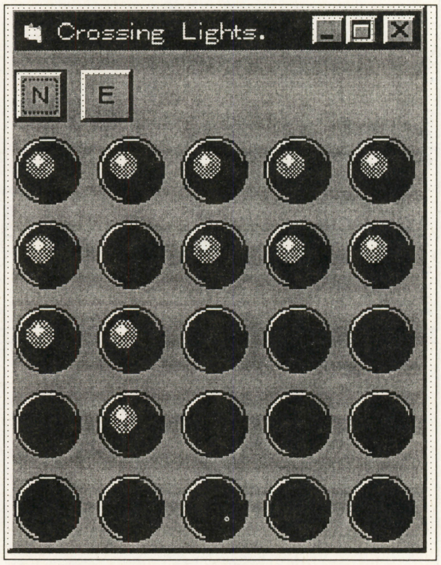
遊びかた

ようやくゲームの解説に入った。けど遊びかたは簡単だからなぁ。ゲームを起動したらⓃボタンを押すべし。いつでも新しいマップが作られます。マップはランダムで作られるので，毎回違った楽しみが味わえます（絶対に解けるから，マップの責任を追求しても無駄です）。

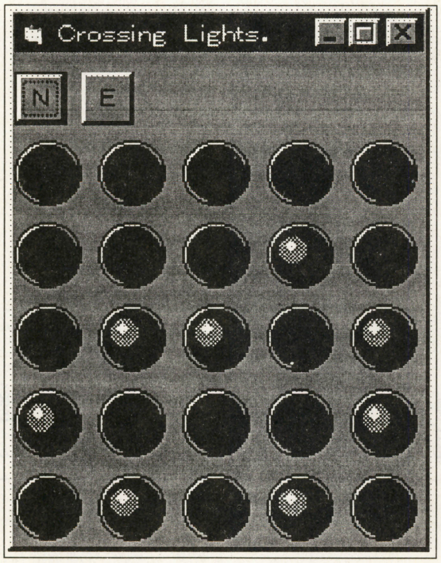
ライトをクリックすると，そのライトと上下左右の五つのライトのON，OFFが切り替わります(はじっこの場合は別)。それを繰り返し，すべてのライトを消すのが目的です。簡単に見えても意外と難しいのがミソです。最初の設定上，必ず8手以下すべて消えるようになっています。



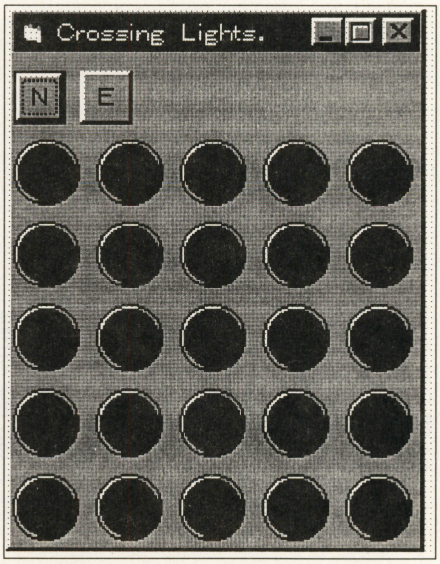
▲《写真1》実行直後の画面。左上の「N」をクリックしてスタート



▲《写真2》ランダムで面が作成される。マウスだけでゲームを進められる



▲《写真3》ライトをクリックするとそれと上下左右のON,OFFが反転する

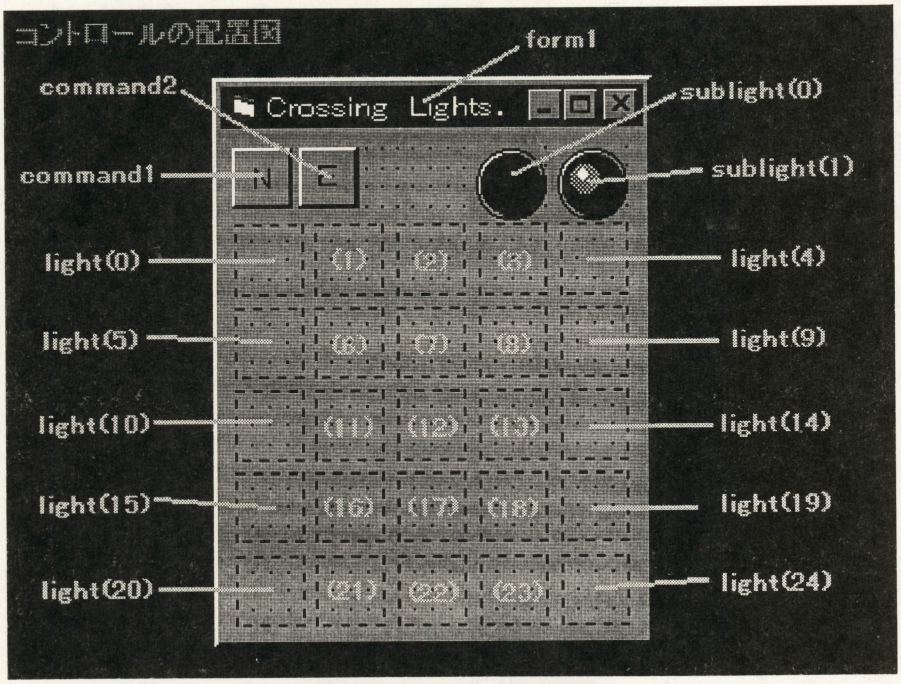


▲《写真4》すべてのライトをOFFにするとクリア！がんばれ！

★ボクは毎月，BMの背表紙にひかれて，買ってしまう！（愛知県海部郡・中川健太郎18才）……【影：なんと！君は背表紙に魅かれるというのかぁ〜!?つぐ美：それは裏表紙でしょ！編：ベーマガの背表紙には，思わず買いたくなるコピーを書いてますから！】

《第1表》プロパティ表

コントロール	プロパティ	プロパティ値
form1	BorderStyle	1-固定（実線）
	Caption	Crossing Lights
	MaxButton	False
command1	Caption	N
command2	Caption	E
light	Enabled	False
	Index	0〜24
	Name	light
sublight	Index	0〜1
	Name	sublight
	Picture	(ビットマップ)←sublight(0)が消えたライト，(1)が点灯したライト
	Visible	False



《第1図》コントロールの配置図

コツとしては，一度押した場所を元に戻すには，もう一度その場所を押せばいいのですから，コンピュータが最初，8回どのライトを押したのかを予測しながらやることです。ただやたらめったらやって解けるものではないということです。

Ⓔボタン，閉じるボタンをクリック，フォームのアイコンをダブル・クリック，右ボタンで閉じる(C)とか終了の方法はいろいろありますので，お好きなように。

改　造

command1-clickイベントプロシージャの，for i=0 to 7の回数が，マップ作成で，コンピュータがライトを切り替える回数になっています。やはり多いほうが難しいでしょう。

あ，効果音，BGMなんかもいいね…って前に言ったな。あっ，でもBGMを再生する際には，Form1-loadイベントプロシージャにファイル名を入れるだけでなく，コード内のmciSendStringという文字列を含んだ注釈文の注釈をすべて取ってください。でないと正常に再生，停止ができません。

バージョン2.0と互換性ですが，基本的に95専用なことはやってないつもりなので，Privateステートメントを取っ払い，API宣言方法あたりを変えるだけで動くと思いますが。

> **CHECKER FLAG**
>
> **編**：似たようなアイデアが，ハンディ電子ゲーム機にあったように思うのですが…。
>
> **Dr.D**：うむ，そうじゃな。そういう意味では，手軽に遊べるということになるわけだ。しかし，ベーマガのプログラム・コーナーは，オリジナリティがほしいぞ。
>
> **編**：他の作品を参考にするのはとてもいいことなんですが，そこに自分なりのオリジナル要素をいかに盛り込むかということですね。

苦　労

プログラムが説明しやすいようにメニューコントロールを削除したり，よけいなラベルを取り払ったりと，結構軽量化しました。

あと，APIの宣言の仕方ががわからず（VB2.0の方法ではだめなのにはまいった)，VBのマニュアル，オンラインヘルプ，サンプルプログラム，DLLのクイックビューア（プロシージャ名の一覧が見られるぞ)，VB研などから情報を自力でかき集めて作ってあります。でもやっぱgameSDKとか使ってないとだめかなぁ。

最後に

今まではDOS-BASICをやってたんだけど(9801ns使ってたんだぞ)，ついに念願のバリュースター（v7）を手に入れたってんで，VBをやる訳なんですねぇ。しかし！まだ，はじめて2週間ほどしか経験積んでないもんですから(いやホントに)，Bitbltなんて全然わかんないです。というわけで，竹宮所長！期待してるんでよろしくお願いします。

追伸，僕と同じVB4.0の初心者へ。サウンドのAPI宣言ぐらいは参考にしてくれたら幸いです。

★参考にしたもの

・VB研プログラミングガイド
・VB研

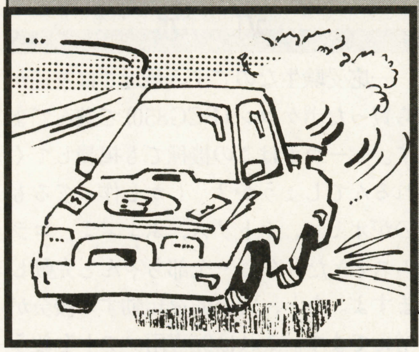
★「ファイナルファンタジーⅦ」やりました。まだ途中ですが，感動してます。影さんはやりましたか？（島根県大原郡・**福島真吾18才**）……【**影**：FFⅦ？何言ってんの。時代はダイナマイト刑事だよ。あと「レンタヒーロー」も出して。お願いセガさん！】

『Crossing Lights』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
Dim sflag, hikari, kaisu, gamemap(24) As Integer

'waveファイル再生のためのＡＰＩ宣言
Private Declare Sub sndPlaySound Lib "winmm" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal
fn$, ByVal flag%)
'midiファイル再生のためのＭＣＩコントロールＡＰＩの宣言
Private Declare Sub mciSendString Lib "winmm" Alias "mciSendStringA" (ByVal
cmd$, ByVal dummy$, ByVal dummy%, ByVal dummy%)



Private Sub Command1_Click()

    Dim i%

    sflag = 1
    hikari = 0

    For i = 0 To 24
        gamemap(i) = 0
        light(i).Picture = sublight(0).Picture
        light(i).Enabled = True
    Next i

    For i = 0 To 7 'コンピューターがライトを切り変える回数
        light_Click (Int(Rnd * 25))
    Next i

    sflag = 0
    kaisu = 0

    'sndPlaySound "{ファイル名.wav}", 1 '効果音（ゲームスタート）
    'mciSendString "Play BGM", "", 0, 0  'ＢＧＭ　再生

End Sub

Private Sub Command2_Click()

    Unload Me

End Sub

Private Sub Form_Load()

    Randomize

    'Midiファイルをデバイスに読み込む
    'mciSendString "Open {ファイル名.mid}  Alias BGM", "", 0, 0

End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    'mciSendString "Close BGM", "", 0, 0

End Sub

Private Sub light_Click(Index As Integer)

    Dim i%

    'その場のライトの反転
    exlight (Index)

    '上のライトの反転
    If Index >= 5 Then exlight (Index - 5)
    '下のライトの反転
    If Index <= 19 Then exlight (Index + 5)
    '左のライトの反転
    If Index Mod 5 <> 0 Then exlight (Index - 1)
    '右のライトの反転
    If Index Mod 5 <> 4 Then exlight (Index + 1)

    kaisu = kaisu + 1

    If sflag = 0 Then

        'sndPlaySound "{ファイル名.wav}", 1  'ライトが変わった音

        If hikari = 0 Then

            'mciSendString "Stop BGM", "", 0, 0          'ＢＧＭ　止める
            'mciSendString "Seek BGM to Start", "", 0, 0 'ＢＧＭ　巻き戻す
            'sndPlaySound "{ファイル名.wav}", 1          '効果音（ステージ
クリア）

            MsgBox "すべて消すのに" + Str(kaisu) + "手かかりました。", 64

            For i = 0 To 24
                light(i).Enabled = False
            Next i

        End If
    End If

End Sub

Private Sub exlight(flag As Integer)

    If gamemap(flag) = 0 Then hikari = hikari + 1 Else hikari = hikari - 1

    gamemap(flag) = -(gamemap(flag) = 0)
    light(flag).Picture = sublight(gamemap(flag))


End Sub
```


★先日，近所の祭りでクレーン上から，マシュマロを落とす，サングラスの似合うカッコイイ人（本当）をみかけました。心あたりのあるような，ないような…。(島根県益田市・**彩吉あやみ15才**)……【**編**：クレーン上からマシュマロ…なんかマヌケ…。**影**：ムッ!?】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L21以降)用



このドリフトがたまりませ〜ん

移植版 DRIFT RACER(ドリフトレーサー)

。゜Hi-SoFT゜。(18才)

ストーリー

そこには戦場を変え，未だにドリフトをこよなく愛する人達がいた。その名はドリフトレーサー(そのまんまやないけ)。

このゲームは

MSX2用として，吉川忠彦さんが作ったものの移植版です。雑誌に掲載されていたのはかなり前のことです。僕はそれを見ておもしろそうだったので，早速まねてみました。しかしオリジナルが載ったばかりだと，移植の採用率が低いのでは？と思ってとっておいたら，こんなに経っちゃった。

遊びかた

必ず互換モードでやってください。タイトル画面で十字ボタンの左右でゲームモード選択上下コース選択です。Oneは1人用，Twoは2人用，Editはおまけのエディット・モード（後述）です。コースは全部で10個あります。Ⓐボタンでゲーム開始。ゲーム中はⒶがアクセル，Ⓑがブレーキ&バック，左右で方向を90°変えます。コースを回り，4周するとクリアです。一番速かった記録は保存されます。

あ，スタート時にⒶ押してる，バックしちゃいます，気をつけて！

エディット・モード解説

これはおまけなので，あまり期待しないでください。まず，マウスをつないでおきましょう。そしてエディットを選択して開始。

まずマウスでコースを描きます。左で空間，右で壁を作ります。スペース・キーで画面の壁を埋めます。リターン・キーで空間を埋めます。大文字のⓈキーでゲーム開始です。ゲーム中でもコースの書き換えが可能です(ここが楽しいのよ)。1周の判定方法がうさんくさいので，エディットしたコースをクリアするのは，難しいです。まあ練習&遊び程度にとってください。あと，エディットしたコースでも，コース・レコードが出てしまうのでこれは注意。

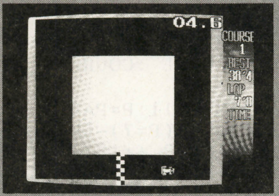
PROGグラムについて

毎度のことですが，大したことじゃないです。というか昔すぎて忘れました(笑)。

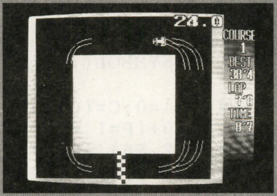
《第1表》変数表

A%	キャラ定義用
DM	コースデータ用
N%	フォント定義用
CS	コース番号
GM	ゲームモード
X,Y	プレイヤー座標
HA	プレイヤーの方向
VXX,VYY	移動速度（保存用）
VA,YB	移動速度（一時使用）
A(MAIN内)	プレイヤー
Q&	BEEP音用
FL	周回判定用
G%	壁との当たり判定用
TM	ゴール時間
P,PT	パッド

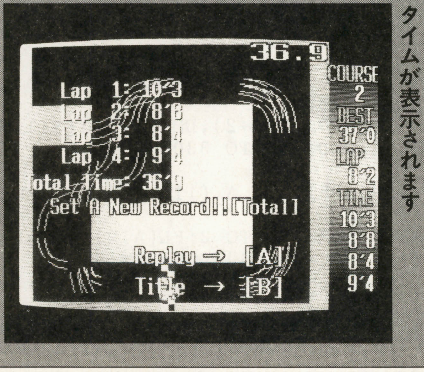
◀《写真1》1〜2用とコースの選択をします



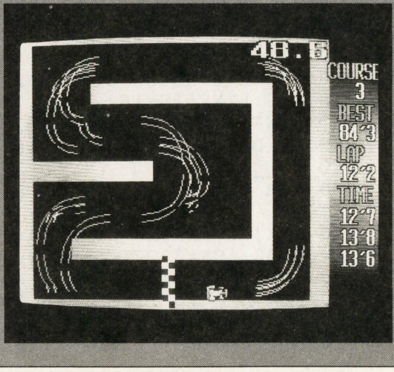
◀《写真2》1コースのスタート直後



◀《写真3》このようにタイヤの跡がつくのだ



◀《写真4》4周で終わり。タイムが表示されます



◀《写真5》コースが進むにつれ難しくなります

CHECKER FLAG

Dr.D：このドリフトしたときのタイヤの跡がいいねぇ。

編：コース作成機能もあるので簡単にオリジナル・コースを作ることができます。

Dr.D：4方向にしか移動できないのが残念。いろいろな向きに動けるようになると，より変化に富んだコースも作れてもっと楽しくなると思うぞ！

面データの作成ですが，これは開始座標と終了座標（16進数）を指定し，そこを壁または空間で埋めるという方式をとってます（LINE命令でいうボックス・フィルみたいな感じ）。これだと，斜めのコースの作成ができませんが，データは短いものになります。

まあこのゲームの場合，斜めのコースはいらないでしょう（苦笑）。この方法は他にも，「ふわふわ2」などでも使ってます。簡単かつ短いデータの作成が可能ですが，読み込みに少々時間がかかります。ま，486以降なら全く問題ないですがね。

入力方法

普通に打ってください。**リスト1**(データ作成リスト)を先に実行してください。DR_HI.DATが作成されます。データを初期化したい場合は「RUN 30」とやってください。

音の才能がないので，ドリフト時の効果音がうまいのが作れませんでした。各自挑戦してみてください。PLAY命令を使うのもいいですが，2人用のときもちゃんと考えてくださいね。あとは，コースデータの改造，キャラの変更ぐらいですかね。

近　況

一応受験生なのです。最近では友達から買ったポケコン（PCG850）で遊んでます。ベーマガはこの機種でも掲載してくれるんでしょうか？　しかし作ってるものがオセロ，テトリス，ぷよぷよ，コラムスときたもんだ…全部ちゃんと完動しますよ。あと，Win95を起動する機会が増えてます。これは95専用ソフトを使うためです。TOWNSが月2本掲載されないのは，どうみてもレベルがが落ちだからでしょう…みんながんばろうぜ!!　では，また！

《リスト1》『DRIFT RACER』のデータ作成リスト

```
10 PRINT"DR_HI.DATを作成します。":OPEN"O",1,"DR_HI.DAT"
20 FOR A=0 TO 9:PRINT #1,999:PRINT #1,999:NEXT:CLOSE:PRINT "正常終了":END
30 PRINT"データ初期化します。":KILL"DR_HI.DAT":GOTO 10
```

《リスト2》『DRIFT RACER』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '___***___[[移植版]]ＤＲＩＦＴ　ＲＡＣＥＲ___***___
20 'ＭＳＸ２→［吉川　忠彦さん］：ＦＭ－ＴＯＷＮＳ→［。°Hi-SoFT°。］
30 SCREEN@0:DEF SPRITE 3:SCREEN@1:COLOR 7,0,7,4:CLEAR
40 PLAY OFF:CLS:FOR A=0 TO 15:PART A,A:NEXT:BGM 1:CLOSE
50 DEFINT A-Z:DEFSNG K:Q&=363523:DIM A%(63),DM(9,99),N%(255)
60 OPEN"I",1,"DR_HI.DAT":RESTORE
70 FOR A=0 TO 9:INPUT#1,BL(A):INPUT#1,BT(A):NEXT:CLOSE'BEST TIME READ
80 '___***___ＣＯＵＲＳＥ＆ＣＨＲ　ＤＡＴＡ　ＲＥＡＤ___***___
90 FOR A=0 TO 9:READ A$:FOR B=0 TO LEN(A$)-1
100  DM(A,B)=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))*16:NEXT B,A'COURSE
110 FOR C=0 TO 1:RESTORE 1000:FOR A=0 TO 63:READ A$
120 FOR B=0 TO 3:B$=MID$(A$,B+1,1):IF B$="1" AND C MID$(A$,B+1,1)="2" ELSE IF B$
="9" AND C MID$(A$,B+1,1)="A"
130 NEXT B:A!=VAL("&H"+A$):A%(A)=A!+(A!>32767)*65536:NEXT A
140 DEF SPRITE 0,C,A%,0:NEXT C
150 COLOR,[0,0,8]:FOR A=0 TO 10:IF A<10 SYMBOL(-17,0),STR$(A),2,1,7,,,9 ELSE LIN
E(0,0)-(15,15),PSET,0,BF:CIRCLE(7,12),2,[0,0,8],,,,F,,7
160 FOR B=0 TO 15:LINE(0,B)-(15,B),AND,[A*8,B*16,255]:NEXT
170 GET@A(0,0)-(15,15),N%:LINE(0,0)-(15,15),PSET,0,BF
180 FOR I=0 TO 255:N%(I)=N%(I)+(N%(I)=0)*&H7FFF:NEXT
190 DEF SPRITE 0,4+A*4,N%,1:NEXT:COLOR,0
200 *T'___***___Ｔｉｔｌｅ___***___CS>COURSE GM>GAME
210 FOR A=0 TO 119:LINE(0,A)-(319,239-A),PSET,[A*2,A,A/2],B:NEXT:GOSUB*S
220 FOR A=0 TO 1:SYMBOL(70,120+A*60),MID$(" GAME :COURSE:",A*7+1,7),2,2,6,,,7:NE
XT:GOSUB*S
230 WHILE PTRIG(1)=0:C=(C+1)MOD 15:A=(A+1) MOD 11:P=PAD(1)
240 IF P CS=(CS+10+(P=1)-(P=5))MOD 10:GM=(GM+3+(P=7)-(P=3))MOD 3:GOSUB*S
250 SYMBOL(36+A*22,56),AKCNV$(MID$("DRIFT RACER",A+1,1)),2,3,[C*17,255,0],,,5
260 WEND:IF PTRIG(1)=4 GOTO*RK ELSE MOUSE 0:SPRITE ON:GOTO 290
270 *S:SYMBOL(199,180),STR$(CS+1),3+(CS=9)*1,2,7,,OPAQUE,5
280 SYMBOL(199,120),MID$("One Two Edit",GM*4+1,4),2,2,7,,OPAQUE,5:RETURN
290 '___***___ＣＯＵＲＳＥ　ＭＡＫＥ___***___
300 LINE(0,0)-(255,239),PSET,4,BF
310 IF GM=2 MOUSE 1,,,1:WHILE I$<>"S":GOSUB*MP:WEND:GOTO 350
320 D=0:LINE(16,16)-(239,223),PRESET,,BF
330 LINE(DM(CS,D*4),DM(CS,D*4+1))-(DM(CS,D*4+2),DM(CS,D*4+3)),PSET,4,BF
340 IF DM(CS,D*4+4)=0 GOTO 350 ELSE D=D+1:GOTO 330
350 '___***___ＳＴＡＲＴ___***___
360 FOR A=0 TO 1:IF A=0 OR GM=1 DEF SPRITE 1,A,(110,205),A:SPRITE 0,A,1:SPRITE 3
,A,6
370 H(A)=1:VXX(A)=0:VYY(A)=0:T(A)=0:FOR B=0 TO 2:FL(A,B)=-(B=1):NEXT
380 E=62-(CS=3 OR(CS>4 AND CS<8))*32-(CS=8)*80+(CS=2)*16
390 LP(A)=0:Y(A)=205:FOR B=0 TO 3:LT(A,B)=999:NEXT:N(A)=0:M(A)=0:NEXT
400 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 7
410 LINE(120+A*5,190+B*5)-STEP(4,4),PSET,((A+B)MOD 2)*7,BF:NEXT B,A'GOAL
420 FOR A=0 TO 119:LINE(256,A)-(319,239-A),PSET,[A*2,0,A],B:NEXT
```


★最近MSXは元気がありませんねー。でも，もっと投稿してMSXのページを増やそうではありませんか！　ボクも制作中でーす！(宮城県仙台市・**千葉雄太19才**)……【**影**：君のような読者がいる限り，MSXはまだまだ大丈夫。投稿まってるよ！】

```
430 FOR A=0 TO 3:SYMBOL(254,30+A*34),MID$("COURSE BEST  LAP   TIME",A*6+1,6),1,1
,4,,,9:NEXT
440 SYMBOL(270,46),STR$(CS+1),1,1,7,,,9
450 B=BT(CS):GOSUB*K:SYMBOL(256, 80),A$,1,1,6,,,9
460 B=BL(CS):GOSUB*K:SYMBOL(256,114),A$,1,1,6,,,9
470 IF GM<>1 FOR A=0 TO 3:DEF SPRITE 1,4+A*4,(191+A*16,14),4-(A=2)*40:SPRITE 0,4
+A*4,1:NEXT:GK=1
480 '___***___C O U N T   D O W N___***___
490 PLAY"O4T90@49V8L4CCC>C","O4@1CCC>C","O4@68CCC>C":A=0
500 WHILE PLAY(0):A=1-A:PT=PTRIG(A+1):BEEP Q&,1,900+VXX(A)*3
510 VXX(A)=VXX(A)-(PT=1 AND VXX(A)<32)*2-SGN(VXX(A)):WEND
520 FOR A=0 TO 1:VXX(A)=8+(VXX(A)>0)*16-(PAD(1)=3)*8:NEXT:A=0:WAIT 8
530 '___***___M a i n___***___FL(A,0-3)>チェック用
540 A=-(1-A)*(GM=1):P=PAD(A+1):PT=PTRIG(A+1):K=-(PT=1)*2+(PT=2)*2
550 IF LP(A)>3 WAIT 3:GOTO 540 ELSE IF PT=8 AND GM=0 GOTO*G
560 HA=H(A):VA=VXX(A):VB=VYY(A):T(A)=T(A)+1
570 IF X(A)<134 OR Y(A)>E GOTO 590
580 FL(A,2)=1:IF FL(A,1)+FL(A,3)+FL(A,0)=2 FL(A,1)=0:FL(A,0)=1 ELSE FL(A,0)=0:FL
(A,3)=0
590 IF X(A)<122 AND Y(A)<E FL(A,4)=1:FL(A,1)=FL(A,0)
600 IF ABS(118-X(A))<6 AND Y(A)>175 FL(A,3)=1:FL(A,1)=1 ELSE 650
610 IF FL(A,0)+FL(A,1)+FL(A,2)+FL(A,4)=4 ELSE 650
620 FL(A,2)=0:FL(A,0)=0:FL(A,4)=0:BEEP Q&,30,512:LT(A,LP(A))=T(A)
630 IF GM<>1 B=T(A):GOSUB*K:SYMBOL(256,150+LP(A)*17),A$,1,1,5,,,9
640 T(A)=0:LP(A)=LP(A)+1:IF LP(0)+LP(1)=4-(GM=1)*4 GOTO*G
650 HA=(HA+4+(P*S(A)=7)-(P*S(A)=3))MOD 4:S(A)=1-SGN(P):IF GM=2 GOSUB*MP
660 VX=(HA=3 AND VA>-9 AND VA<9)-(HA=1 AND VA<9 AND VA>-9)
670 VY=(HA=0 AND VB>-9 AND VB<9)-(HA=2 AND VB<9 AND VB>-9)
680 VA=VA+VX*K:VA=VA-SGN(VA):VB=VB+VY*K:VB=VB-SGN(VB)
690 HX=X(A)+8+SGN(VA)*8:HY=Y(A)+8+SGN(VB)*8
700 GET@A(HX,HY)-(HX,HY),G%:IF G%(0)=31744 VA=0:VB=0:BEEP Q&,8,103
710 IF VA<>0 AND VB<>0 C=255-(ABS(VA)+ABS(VB))*12 ELSE PLAY OFF:GOTO 750
720  L=ABS(VA)>ABS(VB):LY=-L:LX=1+L:FOR B=-1 TO 1 STEP 2
730  LINE(X(A)+7+LX*3*B,Y(A)+7+LY*3*B)-STEP(VA,VB),PSET,[C,C,C]:NEXT
740  BEEP Q&,8,40-(T(A) MOD 4=A*2)*9300+RND*8+A*30'ドリフト音
750 SPRITE 3,A,VAL(MID$("0635",HA+1,1))
760 SPRITE 6,A,VA,VB:VXX(A)=VA:VYY(A)=VB:H(A)=HA:IF GM<>1 WAIT 3
770 IF GM<>1 GK=GK+1:SPRITE 1,16,4+(GK MOD 10)*4:SPRITE 1,4,4+INT(GK/100)*4:SPRI
TE 1,8,4+INT((GK MOD 100)/10)*4
780 X(A)=SPRITE(A,6):Y(A)=SPRITE(A,7):GOTO 540
790 *G'___***___G O A L___***___CS=コース TM>TOTAL TIME
800 FOR A=0 TO -(GM=1):TM=0:FOR L=0 TO 3:C=5:B=LT(A,L):TM=TM+B:GOSUB*K
810 IF LT(A,L)<BL(CS) AND GM<2 M(A)=1:BL(CS)=B:C=6
820 SYMBOL(40+A*150,44+L*18),"Lap "+STR$(L+1)+":"+A$,1,1,C,,,5:NEXT
830 C=6:IF TM<BT(CS) AND GM<2 N(A)=1:BT(CS)=TM:C=6
840 B=TM:GOSUB*K:SYMBOL(8+A*150,120),"Total Time:"+A$,1,1,7,,,5
850 IF N(A) SYMBOL(30,140),"Set A New Record!![Total]",1,1,2,,,9
860 IF M(A) SYMBOL(30,160),"Set A New Record!![ Lap ]",1,1,6,,,9
870 IF N(A) OR M(A) GOSUB*WR:NEXT ELSE NEXT
880 SYMBOL(98,180),"Replay →  [ A ] ",1,1,5,,,9
890 SYMBOL(98,204),"Title  →  [ B ] ",1,1,5,,,9:MOUSE 0
900 PT=PTRIG(1):IF PT=1 GOTO 290 ELSE IF PT=2 SPRITE OFF:GOTO*T ELSE 900
910 *K:A$=RIGHT$("  "+STR$(INT(B/10)),3)+"'"+RIGHT$(STR$(B MOD 10),1):RETURN
920 *WR:KILL"DR_HI.DAT":OPEN"A",1,"DR_HI.DAT"
930 FOR A=0 TO 9:PRINT #1,BL(A):PRINT #1,BT(A):NEXT:CLOSE:RETURN
940 '___***___C O U R S E   D A T A___***___
950 DATA 44CC,144649CC84C9,177843C4C3DC3BDC,344C4ACC6197B5CA,23EC
960 DATA 1144C1F463A536D7374D4CCD69FA,16471C4D4364396A7CCD637D91A9C5DD
970 DATA C3D4B4D5A5D696D787D878D969DA5ACB4BBC,33D6364858DA3ADD
980 DATA 1133D1F362A444D5849D1657C6F758B9CAFB1A4B3CCD
990 '___***___C H R   D A T A___***___
1000 DATA ,99F0,199,,,9090,101,,,9000,1
1010 DATA ,F000,9008,F001,8,7000,96E8,7EE1,8,7000,9968
1020 DATA 7611,8,8000,F908,801F,8,,F900,1E,,
1030 DATA FF00,EE,,,EF00,EE,,7F00,9908,F099,87
1040 DATA 7700,99E8,7E99,87,7700,99E8,7E99,87,7700,9968,7619
1050 DATA 87,9800,1198,8111,81,F000,9999,9999,1
1060 *RK'___***___R A N K I N G___***___
1070 FOR A=0 TO 119:LINE(0,A)-(319,239-A),PSET,[A,A,A*2],B:NEXT
1080 SC=0:SYMBOL(30,5),"R A N K I N G",2,2,4,,,7
1090 FOR A=0 TO 9:B=BL(A):SC=SC+B
1100 GOSUB*K:B$=A$:B=BT(A):SC=SC+B:GOSUB*K
1110 SYMBOL(16,37+A*17),"COURSE:"+RIGHT$(STR$(A+1),2)+"  LAP:"+B$+"  TOTAL:"+A$,
1.1!,1,5,,,5:NEXT
1120 SYMBOL(30,214),"SCORE:"+STR$(SC/10)+"   PUSH ANY BUTTON",1,1,7,,,9
1130 WHILE PTRIG(1)=0:WEND:GOTO*T
1140 *MP'___***___M O U S E DE C O U R S E  E D I T  S U B___***___
1150 I$=INKEY$:MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1):DEF PEN 0,18
1160 IF MOUSE(2,0) PRESET(MX,MY) ELSE IF MOUSE(2,1) PSET(MX,MY),4
1170 DEF PEN 0,1:IF I$=" " LINE(0,0)-(255,239),PSET,4,BF
1180          IF I$=CHR$(13) CLS
1190 RETURN
1200 'my best:72,299,71,299,103,444,97,411,93,391,113,481,139,616,77;323,70,315,
133,590
```

★日本のゲーム・パソコンなどの情報だけではなく，海外ではどんなゲームが売れているか？　パソコンやゲーム市場はどんな感じか？　ゲーム輸出入の状況など，記事にしてほしい！（宮城県仙台市・**聖徳太子16才**）……**【影：さっそく台湾に行ってきまーす。】**

漢字で落ち物ゲーム

愛(あい)・哀(あい)・藍(あい)・相(あい) アイがいっぱい

長船　俊(20才)

それ,税抜きですか?

さん・にい・いち…どっかーん。こんにちは長船です。今回はレースから一転して落ち物パズルゲームを作ってみました。某アニメにチラッとだけ出てきたものなんですが,私の所属する部活内で非常に強い要望があったので結局作らされる羽目になりました。パズルを作るのは初めてでしたがカップラーメンのお供にどうぞ。

あたしも結構バカよねぇ

まず,リストを打ち込んだ後にシステムCDから次の二つをカレント・ディレクトリにコピーしてください。

"¥fj2¥se¥sports¥woodbat.snd"

"¥fj2¥se¥domestic¥crack.snd"

その後,フリコレなどから40000バイト以内の爆発音を"bom.snd"というファイル名で同じ所にコピーしておいてください。そうしてRUNさせると,タイトル画面に次の三つの項目が現れますので,パッドの[↑][↓]で選んでⒶボタンで決定してください。

- TIME ATTACK…180秒の制限時間で得点を競います。
- NORMAL GAME…制限時間なしのノーマル・ゲームです。
- EXIT　…プログラムを終了します。

ゲーム中はパッドのⒶボタン・Ⓑボタンで左右回転,[←][→]で左右移動,[↓]で急速落下です。「愛」「哀」「相」「藍」の各文字は同じ色の「壊」を上下左右に隣接させると消すことができます。その場合に,同じ文字が隣接していた場合はそれも一気に消えます。また「壊」は同色どうしでも消えます。言葉ではわかりにくいんですが,やってみればすぐわかります。感覚的にはカプコンのパズルファイターと同じですね。

妖(あや)しく光る「爆」「崩」「滅」は次のような効力のある特殊な文字です。

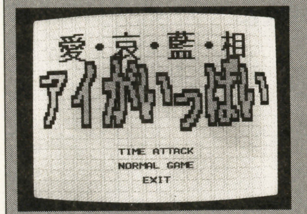
「爆」…周りの8文字を問答無用で消します。

「崩」…下1列をすべて消します。

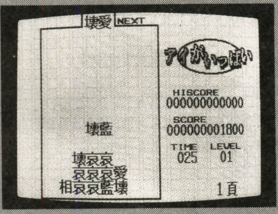
「滅」…下の文字をフィールドからすべて消します。

ま,それはいいんだけど

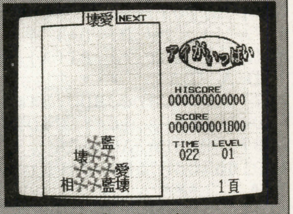
高得点のコツはやっぱり一気にたくさん消すことです。このゲームは得点計算に指数関数を使っているので,一気に消すとモノスゴイ得点が入ります。さらに連鎖を絡(から)めると得点が2倍3倍になりますので,百万点などあっという間です。連(れん)鎖(さ)の組みかたですが,ぷよぷよのセオリーが結構使えます。ちなみに,レベルが30以下のときは,ボタン押しっぱなしで文字を上昇させることができるのでバシバ



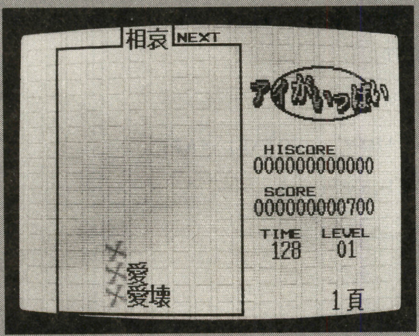
▲《写真1》タイトル



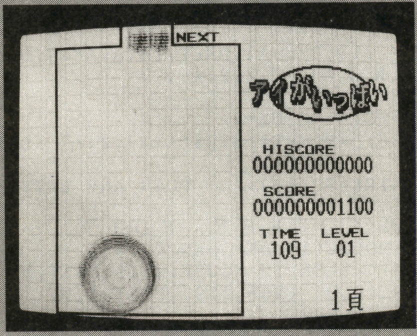
▲《写真2》なるべく同じ文字をくっつけるように置く



▲《写真3》同じ色の「壊」をとなりに置くと,一気に壊せる



▲《写真4》連鎖をすると,より高得点が得られるぞ



▲《写真5》「爆」で周囲の字すべてを壊すこともできる

CHECKER FLAG

Dr.D:諸君はまた落ち物ゲームかと思うかもしれないが,今回はリストもきれいだったので載せてみた。

編:これなら他の人が後からリストを見ても分かりやすいですね。

Dr.D:もちろんゲームのほうも楽しめる。ぜひ打ち込んでみてくれ。

★ポケコンのプログラムを投稿したいんですが,テープで送っていいんですか?!(神奈川県横浜市・みるきいぷりん24才)……【編:全然問題ありません。だからどんどん投稿してください!影:編くん,ことあるごとに投稿の募集をしてるねぇ。】

シ使いましょう。

いい仕事，してますね

今回のプログラムでは文字が繋(つな)がっているか否かをリカーシブコールで判定しています(常識？)。また，文字が一気にゴトンと落ちたりパリンと消えたり，スプライト使用とはいえ，かなりヘヴィなプログラムなので，はっきり言って386インタプリタではまともなゲームになりません。カラー・テーブルのダイレクト書き換えとかやったんだけどねぇ…。不幸にして386マシンのかたは，ぜひコンパイルしてください。

また，パズルものは初めて作ったのでかなり無駄な部分もあると思います。特に時間的都合からBGMがないので，各自でCDやMIDIを演奏するように改造するとよいでしょう。

あんたのほうがマシかもね♪

今回のゲームは個人的には，爆発と文字が消えるときの処理が結構気に入っています。余談ですが今年からチーム名(といっても自分1人しかいないが)を"Dark ness Soft"から"Shadow Systems"に変更しました。別にな～んにも変わりませんが，まあリフレッシュってことで。それから，KAMAさん，ZUO SOFTさん，ご多忙のなかテストプレイありがとうございます。畑江さん，佐藤さん，藤本さん，それと屋良さん，卒業おめでとうございます。

★参考にしたもの

・機動戦艦ナデシコ／麻宮騎亜・テレビ東京

・パズルファイター／カプコン

・テクニカルデータブック／アスキー出版

《第1表》変数表

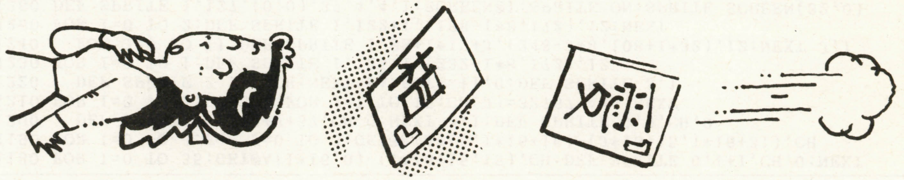
FLD( )	フィールド配列
STK( ),X( ),Y( )	スタック配列
CH( )	キャラクター登録用
SPR( )	出現文字用
CHX( ),CHY( )	繋がり判定用
SE0( ),SE1( ),SE2( )	効果音
MDF	文字落下フラグ
TIM	タイム・カウンタ
SP,BP,DP,LP	スタック・ポインタ
SC&,SCR&,HSC&,RN	得点管理
LV,ST,WT	レベル管理

『愛・哀・相・藍…アイがいっぱい』のプログラム・リスト

```
1000 '★★★★ 愛・哀・藍…アイがいっぱい ／プログラムリスト ★★★★
1010 '     ☆☆☆ 制作：長船 俊／ From Shadow Systems 1997 ☆☆☆
1020 '★ 初期設定 ★
1030 CLEAR,,4096:DEFINT A-Z:SCREEN@0:PALETTE:COLOR 7,0,7,0:CLS
1040 RANDOMIZE TIME:ON INTERVAL GOSUB *TMCT:INTERVAL 1
1050 DEF SPRITE 99,0:PALETTE 12,0:DEF SPRITE 3,0
1060 DIM FLD(9,13),STK(511),X(255),Y(255),CH(63),SPR(7),CHX(8),CHY(8)
1070 DIM SE0(6850),SE1(17384),SE2(20000):HSC&=0:PG=0
1080 LOAD@"woodbat.snd",SE0:LOAD@"crack.snd",SE1:LOAD@"bom.snd",SE2
1090 FOR I=0 TO 8:READ CHX(I),CHY(I):NEXT:PLAY"@36L32","@42L32o5"
1100 '
1110 '★ スプライトキャラクタ作成 ★
1120 FOR I=0 TO 3:READ A:A$=KMID$("藍愛哀相",I+1,1)+"    壊"
1130   SYMBOL(I*16,0),A$,1,1,%I*2-(I=0),,,1
1140   FOR J=0 TO 28-I*I:CIRCLE(RND*4+30,RND*4+46),J,%A:NEXT J,I
1150 SYMBOL(128,0),"爆崩滅0 1 2 3 4 5 6 7 8 9",1,1,4,,,1
1160 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 14-I:A=I*16+336:B=A+15
1170   LINE(A,J)-(B,15-J),PSET,%J+1:LINE(A+J,15)-(B-J,0),PSET,%J+1:NEXT J,I
1180 FOR I=0 TO 35:GET@A(I*16,0)-(I*16+15,15),CH:DEF SPRITE 0,I+1,CH,0:NEXT
1190 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:GET@A(J*16,I*16+16)-(J*16+15,I*16+31),CH
1200   DEF SPRITE 0,I*4+J+37,CH,0:NEXT J,I:DEF SPRITE 0,0,CH,0
1210 FOR I=0 TO 3:READ A:FOR J=1 TO 15:CH(J)=32767-A*J:NEXT
1220   DEF SPRITE 2,I+2,CH:NEXT:PALETTE 11,0:DEF SPRITE 3,1
1230 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE 1,125+I,(232-I*8,172),12
1240   FOR J=0 TO 11:DEF SPRITE 1,98+I*12+J,(248-J*8,108+I*32),12:NEXT J,I
1250 FOR I=0 TO 2:DEF SPRITE 1,122+I,(188-I*8,172),12:NEXT
1260 DEF SPRITE 1,127,(0,0),37,4,4,1:SCREEN@1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN(32,0)
1270 '
1280 '★ メインルーチン ★
1290 *MAIN
1300  GOSUB *TITLE:GOSUB *GINI:GOSUB *TMCT:GOSUB *INFO
1310  WHILE(FLD(4,1)=0 AND FLD(5,1)=0 AND TIM>0):GOSUB *MSET:GOSUB *MNXT
1320   WHILE(FLD(X(0),Y(0)+1)=0 AND FLD(X(1),Y(1)+1)=0)
1330    FOR J=0 TO 1:Y(J)=Y(J)+1:NEXT
1340    FOR I=0 TO 15 STEP ST:PD=PAD(1):PT=PTRIG(1):WAIT WT+(PD=5)*(WT-1)
1350     VX=(PD=7)-(PD=3):IF VX<>0 THEN GOSUB *MMOV
1360     VX=(PT=1)-(PT=2):IF VX<>0 THEN TA=-(PT=1):GOSUB *MROL
1370     POKE [&H114]&H2038,(I+2)*1024+(31-I*2)*32,2
1380     FOR J=0 TO 1:SPRITE 6,SPR(J),,ST:NEXT J,I:WEND
1390   FOR J=0 TO 1:FLD(X(J),Y(J))=SPR(J)*16+SPR(J+2):NEXT
1400   PCMPLAY SE0:MDF=-1:RN=0:GOSUB *MCHK:WEND
1410  IF TIM<=0 THEN SYMBOL(84,80),"時間切れ",1,1,2,,,9
1420  INTERVAL OFF:PLAY,">>bagfedc<bagfedc<bagfedc1"
1430  FOR I=0 TO 31:WAIT 4:SPRITE 6,,,I^2¥4:NEXT
1440  IF SCR&>HSC& THEN
1450   SYMBOL(72,104),"最高点更新！",1,1,6,,,9:HSC&=SCR&:WAIT 300
1460  ENDIF
1470  FOR I=0 TO 126:SPRITE 0,I,0:NEXT:SPRITE 6,,,0
1480 GOTO *MAIN
1490 '
1500 '★ サブルーチン群 ★
1510 *GINI           '☆ ゲーム初期設定 ☆
1520  GOSUB *GFMK:GET@A(96,22)-(132,26),STK:DEF PEN 0,2
1530  LINE(44,24)-(183,224),PSET,0,B:LINE(94,-4)-(133,24),PSET,0,B
1540  PUT@A(96,22)-(132,26),STK:CIRCLE(246,60),40,0,.5!:DEF PEN 0,1
1550  SYMBOL(232,208),AKCNV$(STR$(PG))+"頁",1,1,0,,,1
1560  SYMBOL(200,100),"HISCORE",1,.5!,0,,,1
1570  SYMBOL(200,132),"SCORE",1,.5!,0,,,1:SYMBOL(136,16),"NEXT",1,.5!,0,,,1
1580  SYMBOL(196,164),"TIME  LEVEL",1,.5!,0,,,1
1590  FOR I=0 TO 6:A$=KMID$("アイがいっぱい",I+1,1)
1600   SYMBOL(190+I*16,48+RND*8),A$,1,1.25!,I+1,,,13:NEXT
1610  FOR I=0 TO 97:STK(I)=I:DEF SPRITE 1,I,(0,0),0,,,1,1:NEXT:SP=97
1620  FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 13:FLD(I,J)=(I=0 OR I=9 OR J=0 OR J=13)
1630   NEXT:SPRITE 1,I+100,((HSC&¥10^I)MOD 10)+12:NEXT:GOSUB *MNXT
1640  IF GM THEN TIM=181:INTERVAL ON ELSE TIM=1000:INTERVAL OFF
1650  FOR I=98 TO 126:SPRITE 0,I,1:NEXT:SCR&=0:LV=1:ST=1:WT=10
1660 RETURN
1670 *MSET           '☆ 落下文字設定 ☆
1680  FOR J=0 TO 1:SPR(J)=SPR(J+4):SPR(J+2)=SPR(J+6):X(J)=4+J:Y(J)=1:NEXT
1690  FOR K=0 TO 7:WAIT 1:FOR J=0 TO 1:SPRITE 6,SPR(J),,2:NEXT J,K
1700 RETURN
1710 *MNXT           '☆ 次文字設定 ☆
1720  FOR J=0 TO 1:SPR(J+4)=STK(SP):SP=SP-1
1730   A=INT(RND*16):SPR(J+6)=INT(RND*4+1)
1740   IF A>10 THEN SPR(J+6)=INT(RND*4+5)
1750   IF(A>14 AND SPR(6)<9)THEN SPR(J+6)=INT(RND*3+9)
1760   SPRITE 6,SPR(J+4),66+J*16,-4:SPRITE 1,SPR(J+4),SPR(J+6)
1770   SPRITE 2,SPR(J+4),1:SPRITE 0,SPR(J+4),1:NEXT
1780  FOR K=0 TO 7:WAIT 1:FOR J=0 TO 1:SPRITE 6,SPR(J+4),,2:NEXT J,K
1790 RETURN
1800 *MMOV           '☆ 文字移動 ☆
1810  IF FLD(X(0)+VX,Y(0))=0 AND FLD(X(1)+VX,Y(1))=0 THEN
1820   PLAY"c":FOR K=0 TO 7:WAIT 1:FOR J=0 TO 1
1830    X(J)=X(J)-VX*(K=0):SPRITE 6,SPR(J),VX*2:NEXT J,K
```

★BM値上げのとき，すなわち，定期講読をしている者がしあわせを感じるときである!! ホッ!! (岡山市・遠藤 健17才)……【影：そのとおり。模範的な回答でよろしい！これを聞いた読者はすぐに書店に走るのだ。そしてベーマガの定期講読を申し込むのだ！】

```
1840  ENDIF
1850 RETURN
1860 *MROL          '☆ 文字回転 ☆
1870  IF Y(0)=Y(1) AND FLD(X(1-TA),Y(1-TA)-1)=0 THEN
1880    PLAY"c":FOR K=0 TO 7:SPRITE 6,SPR(TA),VX*2,-2:WAIT 1:NEXT
1890    X(TA)=X(TA)+VX:Y(TA)=Y(TA)-1:IF TA=1 THEN GOSUB *MSWP
1900  ELSE IF X(0)=X(1) AND FLD(X(0)-VX,Y(0))=0 THEN
1910    PLAY"c":FOR K=0 TO 7:SPRITE 6,SPR(1),-VX*2,-2:WAIT 1:NEXT
1920    X(1)=X(1)-VX:Y(1)=Y(1)-1:IF TA=0 THEN GOSUB *MSWP
1930  ELSE IF X(0)=X(1) AND FLD(X(0)+VX,Y(0))=0 THEN
1940    PLAY"c":FOR K=0 TO 7:SPRITE 6,SPR(0),VX*2
1950     SPRITE 6,SPR(1),,-2:WAIT 1:NEXT:X(0)=X(0)+VX:Y(1)=Y(1)-1
1960    IF TA=0 THEN GOSUB *MSWP
1970  ENDIF
1980 RETURN
1990 *MCHK          '☆ 文字変化判定 ☆
2000  WHILE MDF:LP=0:GOSUB *MDWN
2010    FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 12:A=FLD(I,J)AND 15
2020                '☆ 「爆」処理 ☆
2030      IF A=9 THEN
2040        FOR K=0 TO 8:A=I+CHX(K):B=J+CHY(K)
2050          IF FLD(A,B)>0 THEN
2060            C=FLD(A,B)¥16:SP=SP+1:STK(SP)=C:FLD(A,B)=0
2070            SPRITE 0,C,0:SPRITE 6,C,-SPRITE(C,6),-SPRITE(C,7)
2080          ENDIF
2090        NEXT:SPRITE 6,127,I*16-22,J*16-12:SPRITE 0,127,1:PCMPLAY SE2
2100        FOR K=0 TO 31:SPRITE 6,,RND*4,RND*4:WAIT 1:NEXT:SPRITE 6,,0,0
2110        SPRITE 0,127,0:SPRITE 6,127,-SPRITE(127,6),-SPRITE(127,7)
2120                '☆ 「崩」処理 ☆
2130      ELSE IF A=10 AND J<12 THEN
2140        DP=512:FOR K=J TO 12
2150          DP=DP-1:STK(DP)=FLD(I,K):FLD(I,K)=0:NEXT:GOSUB *MDEL
2160                '☆ 「滅」処理 ☆
2170      ELSE IF A=11 AND J<12 THEN
2180        DP=512:MJ=FLD(I,J+1)AND 15
2190        FOR L=1 TO 8:FOR K=1 TO 12
2200        IF MJ=(FLD(L,K)AND 15) THEN DP=DP-1:STK(DP)=FLD(L,K):FLD(L,K)=0
2210        NEXT K,L:DP=DP-1:STK(DP)=FLD(I,J):FLD(I,J)=0:GOSUB *MDEL
2220                '☆ 未使用処理 ☆
2230      ELSE IF J=12 AND(A=10 OR A=11)THEN
2240        DP=511:STK(DP)=FLD(I,J):FLD(I,J)=0:GOSUB *MDEL
2250        SCR&=SCR&+100:GOSUB *INFO
2260      ENDIF
2270    NEXT J,I:LP=0:GOSUB *MDWN
2280    FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 12
2290      IF((FLD(I,J)AND 15)-1)¥4=1 THEN LP=LP-1:X(LP)=I:Y(LP)=J
2300    NEXT J,I:MDF=0:DP=512:SC&=0
2310                '☆ 文字消滅判定 ☆
2320    IF LP<256 THEN
2330      FOR I=LP TO 255:FOR J=0 TO 3:GOSUB *VSET
2340        F=(A*B>0 AND A<15 AND B<15 AND A-B=4)
2350        IF F THEN X(BP)=X0:Y(BP)=Y0:MJ=B:GOSUB *MRSC
2360      NEXT J,I
2370      FOR I=LP TO 255:FOR J=0 TO 3:GOSUB *VSET
2380        F=(A>4 AND B>4 AND A=B)
2390        IF F THEN X(BP)=X0:Y(BP)=Y0:MJ=A:GOSUB *MRSC
2400      NEXT J,I
2410      IF DP<512 THEN GOSUB *MDEL:RN=RN+1:SCR&=SCR&+SC&*RN:GOSUB *INFO
2420      LP=0:GOSUB *MDWN
2430    ENDIF
2440  WEND
2450 RETURN
2460 *MRSC          '☆ リカーシブコール ☆
2470  STK(BP+127)=K:SC&=SC&+INT(1.25!^(511-DP))
2480  DP=DP-1:STK(DP)=FLD(X(BP),Y(BP)):FLD(X(BP),Y(BP))=0
2490  FOR K=0 TO 3:BP=BP-1:X(BP)=X(BP+1)+CHX(K):Y(BP)=Y(BP+1)+CHY(K)
2500    IF (FLD(X(BP),Y(BP))AND 15)=MJ THEN GOSUB *MRSC
2510    BP=BP+1:NEXT:K=STK(BP+127):MDF=-1
2520 RETURN
2530 *MDWN          '☆ 文字落下 ☆
2540  WHILE LP<256:LP=256:FOR I=1 TO 8:A=0:FOR J=12 TO 1 STEP -1
2550      IF(FLD(I,J)>0 AND FLD(I,J+1)=0)OR A=1 THEN
2560        LP=LP-1:STK(LP)=FLD(I,J)¥16:FLD(I,J+1)=FLD(I,J):FLD(I,J)=0:A=1
2570      ENDIF
2580    NEXT J,I
2590    IF LP<256 THEN
2600      FOR K=0 TO 7:WAIT 1:FOR I=LP TO 255:SPRITE 6,STK(I),,2:NEXT I,K
2610    ENDIF
2620  WEND
2630 RETURN
2640 *VSET          '☆ 変数設定 ☆
2650  X0=X(I):Y0=Y(I):X1=X0+CHX(J):Y1=Y0+CHY(J)
2660  A=FLD(X0,Y0)AND 15:B=FLD(X1,Y1)AND 15:BP=126
2670 RETURN
2680 *MDEL          '☆ 消滅アニメーション ☆
2690  FOR L=DP TO 511:SPRITE 2,STK(L)¥16,((STK(L)-1)AND 3)+2:NEXT
2700  PCMPLAY SE1:FOR K=0 TO 14:FOR L=DP TO 511:SPRITE 1,STK(L)¥16,K+21
2710    NEXT:WAIT 2:NEXT
2720  FOR L=DP TO 511:A=STK(L)¥16:SP=SP+1:STK(SP)=A:SPRITE 0,A,0
2730    SPRITE 6,A,-SPRITE(A,6),-SPRITE(A,7):NEXT
2740 RETURN
2750 *MSWP          '☆ 文字位置入れ換え ☆
2760  SWAP SPR(0),SPR(1):SWAP SPR(2),SPR(3):SWAP X(0),X(1):SWAP Y(0),Y(1)
2770 RETURN
2780 *INFO          '☆ 点数表示 ☆
2790  IF SCR&>(LV^2*(200+GM*120))AND LV<49 THEN
2800    LV=LV+1:ST=2^(LV¥10):WT=10-(LV MOD 10)
2810  ENDIF
2820  FOR L=0 TO 9:SPRITE 1,L+112,((SCR&¥10^L)MOD 10)+12:NEXT
2830  FOR L=0 TO 1:SPRITE 1,L+125,((LV¥10^L)MOD 10)+12:NEXT
2840 RETURN
2850 *TMCT          '☆ 時間減算 ☆
2860  TIM=TIM-1
2870  IF TIM=>0 THEN FOR T=0 TO 2:SPRITE 1,T+122,((TIM¥10^T)MOD 10)+12:NEXT
2880 RETURN
2890 *GFMK          '☆ 画面表示 ☆
2900  FOR I=0 TO 19:LINE(0,I*12)-STEP(319,12),PSET,[224,248,192],BF,7:NEXT
2910  FOR I=0 TO 19:LINE(I*16,0)-STEP(4,240),PSET,[224,248,192],BF,7:NEXT
2920 RETURN
2930 *TITLE         '☆ タイトル ☆
2940  GOSUB *GFMK:SYMBOL(48,32),"愛・哀・藍・相",2,2,0,,,1
2950  SYMBOL(20,64),"アイがいっぱい",2.5!,5,6,,,9
2960  SYMBOL(116,168),"TIME ATTACK",1,.5!,0,,,1
2970  SYMBOL(116,184),"NORMAL GAME",1,.5!,0,,,1
2980  SYMBOL(144,200),"EXIT",1,.5!,0,,,1:GM=-1
2990  WHILE PTRIG(1)<>1:A=PAD(1):GM=GM+(A=1 AND GM>-1)-(A=5 AND GM<1)
3000    FOR I=0 TO 1:LINE(108,180+GM*16)-STEP(104,16),XOR,5,B:WAIT 5:NEXT
3010    WEND:PG=PG+1:IF GM=1 THEN END
3020 RETURN
3030 '
3040 '★ データ ★
3050 DATA 1,0, 0,1, -1,0, 0,-1, -1,-1, 1,-1, -1,1, 1,1, 0,0
3060 DATA 2,10,14,15,2113,2082,1090,1058
```



★おかげさまで，ケンブリッジ大学に合格しました。これで影さんの後輩ですね!!(注・前半はウソ)（秋田市・水野夢絵18才）……【影：そーかー，君もかー。いやーまいったなあ…ってなんだウソか。私の後輩じゃないんだね。編：影さんもウソついてます。】

2人用壁テニスゲーム!?

スカッシュ

はいから8BIT愛好会(19才)

●内　容●

皆さんは，スカッシュというスポーツをご存じでしょうか。四方を壁に囲まれたコートの中で，2人の選手が壁に向かってボールを打ち合い，ポイントを競うスポーツのことです。このスポーツをサイドビューにして再現したのがこのゲームです。

●操作方法●

2人専用で，ジョイスティックが最低1個は必要です。

RUNしてしばらくすると，タイトル画面が表示されます。ここでは，カーソルキーの上下でプレイヤー1の，左右でプレイヤー2の操作するデバイスをキーボード，ポート1のジョイスティック，ポート2のジョイスティックから選びます。また，リターン・キーでセット数を選びます。SPACEキーを押すと，ゲームがスタートします。

スタートすると，ラケット（本のページのような形のもの）が二つ表示されます。青のラケットがプレイヤー1，赤いラケットがプレイヤー2で，それぞれカーソル・キーやジョイスティックの十字ボタンで8方向に動かします。ラケットは，SPACEキーかⒶボタンでスイングします。ボールがラケットに来たときにスイングすると，ボールを打つことができます。ボールの当たり判定のある領域は**第1図**のようになります。ボールを打つ瞬間にカーソル・キーや十字ボタンを押すことによって，ボールの飛びかたを操作することができます。

●ルール●

コートの各部の名称は，**第2図**のようになります。

・スコア

ゲームは1セットか3セットか5セットで行なわれ，各セットは9ポイントを先取したほうが勝ちになります。ポイントは，画面左上に数字で表示されます。上がプレイヤー1，下がプレイヤー2のポイントを示します。また，ポイントの右には取ったセット数が点で表示されます。

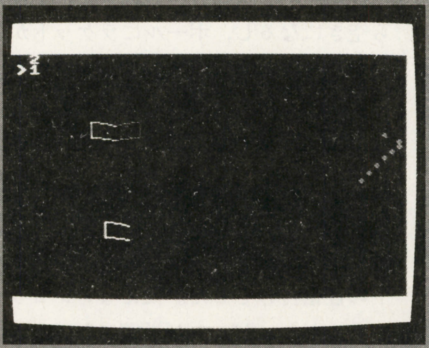
・ポイントの取りかた

ポイントは，サーバーのみが上げることができます。レシーバーが返球に失敗するとサーバーにポイントが入り，サーバーがサーブや返球に失敗したりするとサーブ権がレシーバーに移ります。サーブ権は，画面左上の“>”マークで示されます。

・サーブ

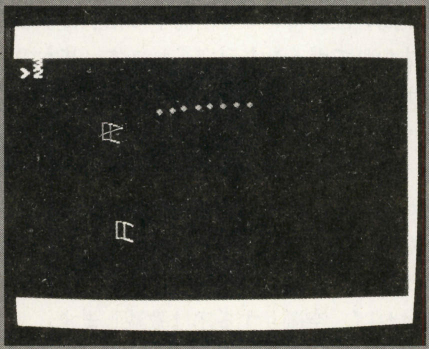
ゲームは，プレイヤー1のサーブからはじまります。“Ready”の表示後しばらくすると，サーバーの下からボールが打ち上げられます。それに合わせ，サーバーはタイミングよくボールを打ってください。

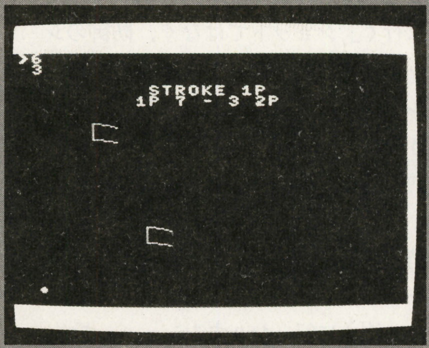
サーブは，ボールを1バウンドもさせないで，カットラインより上のフロントウォールに当てなければなりません（カットライン上は有効)。天井には当ててもかまいません。ボールがバウンドしたり，カットラインより下に当たったりすると，



▲《写真1》コの字のようなのがラケット

▼《写真2》ボールのスピードはかなり速いぞ





▲《写真3》ボールが2回バウンドするとアウト

★MMXだとぉ!?　ついにきたか！　我々のような赤貧なユーザーはどうすりゃいいんだ！　①MMXのふりをする　②お金を死ぬ気でためる　③パソコンを使わない　④時代に逆らう…う〜む。(福島県伊達郡・氏家正博16才)……【影：⑤自作する　⑥あえて，寝る】

フォルトになります。フォルトを2回すると，相手にサーブ権が移ります。

・ラリー

サーブが入ると，以降プレイヤーは交互にボールを返球し，正規の返球ができなくなるまで続けられます。

正規の返球とは，フロントウォールから跳ね返ってきたボールを，ノーバウンドか1バウンドで打ち，フロントウォールのボードより上に当てることをいいます。バックウォールや天井には，何回当ててもかまいません。ボールが床に2度バウンドする前に打てなかったり，打ったボールをボードや直接床に当ててしまうと返球は失敗になります。

●各ショットの説明●

ボールを打つとき，色々な方向にカーソル・キーや十字ボタンを押すことによって，色々な方向にボールを打つことができます。ここでは，どの方向を押すとどんなショットが打てるかについて説明します。これらのショットをうまく使って，試合を有利に運んでください。なおこの分類は，作者の独断によるものです。

①攻撃系ショット…右，右下，下

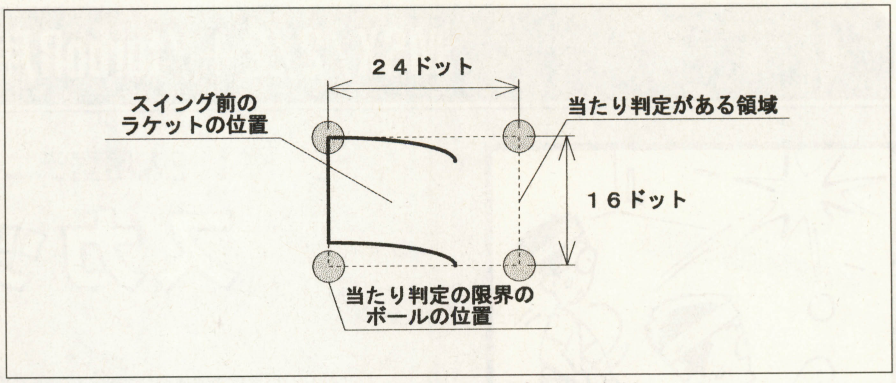
いわゆるスマッシュと呼ばれる，速いボールを打つショットです。右ショットの場合は，ほぼ水平にボールが飛び，右下ショットでは若干斜め下に，下ショットでは右下ショットよりもっと下方向にボールが飛びます。

②後ろに走らせ系ショット…右上，上

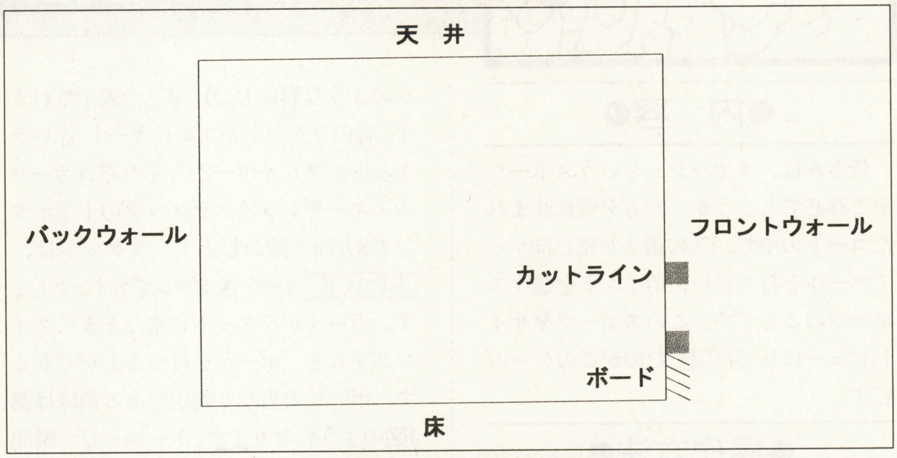
大きいショットでボールをバックウォールのほうまで飛ばし，それを相手が拾いに行く間に自分の体勢を立て直したりするときなどに使います。いわゆる「決めに行く」ショットではなく，防御のショットです。しかし，上ショットではボールを後方に落として決めに行くこともできます。

③前に落とし系ショット…左上，左，左下

勢いのないボールを打ってフロントウォールのすぐ手前に落とし，相手を走らせたり決めに行ったりするショットです。左上→左→左下の順でボールが飛ばなくなります。左下ショットは，フロントウォールに接近した位置からボードの上ぎりぎりを狙って落とすショットなので，



《第1図》ボールの当たり判定がある領域



《第2図》コート各部の名称

通常のラリーのときには使いません。

④その他のショット…何も押さない

カーソル・キーあるいは十字キーを押さないで打つショットは，「ほぼ水平に飛ぶが，右ショットほど球威はない」というショットです。スマッシュのフェイントなどに使うと，相手のスピード感がずれて案外打ちにくくなったりします。また，球威がないのでボールを前に落として相手を走らせることもできます。

●ボールは前で打て！●

このゲームにも，いくつかの「基本」というものがあります。それを少し挙げてみます。

・低い位置にポジションを取れ

高い位置にいると，簡単に相手に下を抜かれてポイントを取られます。基本のポジションは，低い位置に取りましょう。

・ボールは前で打て

このゲームを初めてやった人に多いのが，ボールをラケットの上で打つ感じになり，空振りをするというパターンです。ラケットの前でボールを打つように心がければ，空振りする率は激減します。

・無理にボールを追いかけるな

CHECKER FLAG

Dr.D：2人用専用か…。相手がいないと遊べないのはキツイな。1人用で，ひたすら壁にボールを跳ね返し続けるものがあってもよいと思うぞ。

編：2人そろえば，コートさえあれば本当のテニスができてしまいますからね。

勝負に行くために，ノーバウンドの高いボールを打ちに行きます。しかし，無理に高いボールを打ちに行くと，下はがら空きになるし，ボールにラケットが届かなければミスになるので，大変危険です。勝負どころはじっくり見極めましょう。

●苦労した点●

制作上で最も苦労した点は，各ショットの性格付けでした。使えないショットがあったり，ゲームが単調になったりしないように，注意深くボールの飛びかたを調整しました。初期バージョンでは，後ろにもボールを打てたのですが，戦術的にあまり使えないので削除しました。

★電波新聞社が創業開始した時期は何年何月ですか？（山口県下関市・重長孝之18才）……【**編**：昭和25年の5月ですね。**影**：いやー，当時は私も若かった…。**つぐ美**：でしょうね。何しろまだ生まれてなかったんだから。**影**：…。**Dr.D**：ウ，ウッホンホン。】

●最後に●

1620行の“DATA 60, 128”をDATA 52, 50” に変更し，タイトル画面でプレイヤー1と2のデバイスを同じにしてスタートすると,1人で練習らしきものができます。

このゲームの原案は,5年ぐらい前からあったのですが，その頃はマシン語がわからなくて，このようなスピーディーなゲームを作ることができず悔しい思いをしました。今やっと，ある程度のマシン語の知識と経験を積み，完成させることができました。私が今までゲームを作ってきた中で初めて，一番最初に頭にあったエキサイティングなアイデアを，妥協することなく，そのままパソコン上で表現できたゲームなので，大変満足しています。思い巡らせた5年の間にゲーム事情，パソコン事情は大きく変わってしまいましたが，こういった単純なゲームに帰るのも，たまには良いのではないでしょうか。

操作に慣れるまで少々時間がかかると思いますが，上手になってくると，白熱したラリーが展開されることでしょう。ぜひ打ち込んで，遊んでみてください。

★参考にしたもの

・スカッシュ　玉置宏臣氏（講談社）

★Special thanks to

阿部智君／折原博之君／佐藤恭平君／佐藤隆治君／菅原航平君／青木拓哉君

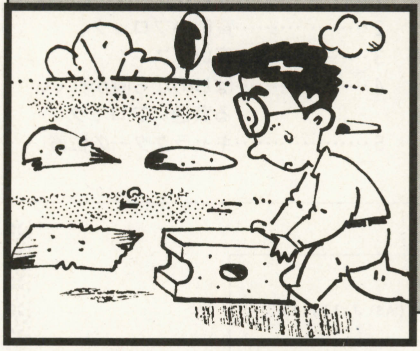
『スカッシュ』のプログラム・リスト

```
10 'くくくくく SQUASH  1997 8BITｱｲｺｳｶｲ
20 SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,1,14
30 CLEAR 200,&HCFFF:DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD003
40 DEFINT A-Z:DIM A(1),P(1),S(1)
50 '------ ﾏｼﾝｺﾞﾉ ﾖﾐｺﾐ
60 PRINT " まって"
70 FOR I=0 TO 30
80 B=0:READ A$:FOR J=0 TO 31
90 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
100 POKE &HD000+I*32+J,A:B=B+A
110 NEXT
120 READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT 1190+I*10;"ぎょうが まちがっています。":I=30:NEX
T:END
130 NEXT
140 '----- ﾎﾞｰﾙﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃｲｷﾞ
150 CLS:PRINT " まった?"
160 B$="":FOR I=0 TO 3
170 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
180 NEXT:SPRITE$(6)=B$+STRING$(28,CHR$(0))
190 '------ ﾗｹｯﾄﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃｲｷﾞ
200 FOR I=0 TO 5
210 B$="":READ A$:FOR J=0 TO 31
220 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
230 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
240 '------ ﾌﾛﾝﾄｳｫｰﾙﾉ ﾊﾟﾀｰﾝｦ ﾃｲｷﾞ
250 FOR I=&H400 TO &H407:VPOKE I,0:NEXT
260 FOR I=&H408 TO &H40F:VPOKE I,255:NEXT
270 VPOKE &H2010,&HA0
280 '
290 '------ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ
300 PUT SPRITE 0,(0,208):CLS
310 RESTORE 1640
320 SOUND 7,183:SOUND 6,2:SOUND 8,15
330 FOR I=0 TO 5:READ A$
340 FOR J=1 TO 15:SOUND 6,J*2
350 LOCATE 1,I+1:PRINT RIGHT$(A$,J*2)
360 NEXT J,I:SOUND 8,0
370 LOCATE 7,8:PRINT "- Squash Rackets -"
380 LOCATE 9,18:PRINT "PUSH SPACE KEY"
390 LOCATE 6,21:PRINT "はいから 8BIT あいこうかい 1997"
400 A(0)=1:A(1)=2:MT=3
410 LOCATE 9,11:PRINT MT*2-1;"SET MATCH"
420 FOR I=0 TO 1:LOCATE 8,13+I*2:PRINT I+1;"PLAYER-";MID$("KEY JOY1JOY2",A(I)*4+
1,4):NEXT
430 S=STICK(0):I$=INKEY$
440 IF STRIG(0) THEN 530
450 IF I$=CHR$(13) THEN MT=MT+1+(MT=3)*3:GOTO 410
460 IF S=0 THEN 430
470 A(0)=A(0)+(S=1)-(S=5)
480 A(1)=A(1)+(S=7)-(S=3)
490 A(0)=A(0)+(A(0)>2)-(A(0)<0)
500 A(1)=A(1)+(A(1)>2)-(A(1)<0)
510 GOTO 410
520 '----- DEVICEﾉ ｾｯﾃｲ
530 POKE &HDA09,A(0) '1P
540 POKE &HDA0F,A(1) '2P
550 '------ ｻｰﾌﾞｹﾝﾉ ｾｯﾃｲ
560 Z=0 '(0･1P 1･2P)
570 '------ ﾌｫﾙﾄｶｲｽｳ,ｾｯﾄｽｳｦ ｼｮｷｶ
580 F=0:S(0)=0:S(1)=0:G=1
590 '------ ﾎﾟｲﾝﾄｦ ｼｮｷｶ
600 P(0)=0:P(1)=0
610 '------ ﾀﾞｲ ? ｾｯﾄ
620 PUT SPRITE 0,(0,208)
630 CLS:LOCATE 13,4:PRINT "Set";G
640 FOR I=0 TO 4000:NEXT
650 '------ ﾎﾞｰﾙｦ ｶｸ
660 RESTORE 1590
670 READ A,B
680 PUT SPRITE 0,(A,B),15,6
690 '------ ﾗｹｯﾄｦ ｶｸ
700 FOR I=0 TO 1
710 C=I XOR Z
720 READ A,B
```

★WINDOWS97とは，いったいどんなものなのですか？　WINDOWS95とどう違うのか？　誰か教えてください！（岡山市・秋山慎哉16才）……【**影**：業界筋の裏情報によると，窓が従来の95個から二つ増えているらしいゾ！**編**：何を言うかと思えば…。】

```
730 PUT SPRITE C+1,(A,B),7+C*2,0
740 NEXT
750 '-----トクテント セットヲ カク
760 CLS
770 FOR I=0 TO 1
780 PRINT " ";MID$("> ",(I XOR Z)+1,1);
790 PRINT USING "#";P(I);
800 PRINT LEFT$("··",S(I))
810 NEXT
820 '-----フロントウォールヲ カク
830 FOR I=0 TO 24
840 VPOKE &H181F+I*32,128-(I=14)-(I=19)
850 NEXT
860 '----- READY?
870 LOCATE 13,4:PRINT "Ready"
880 FOR I=0 TO 3000:NEXT
890 LOCATE 13,4:PRINT "     "
900 SOUND 6,10:SOUND 11,0:SOUND 12,13
910 '----- MAIN
920 A=USR0(Z)
930 '----- ゲームゴノ ショリ
940 V=PEEK(&HDA03)
950 W=PEEK(&HDA01)
960 LOCATE 11,3
970 IF V=0 THEN PRINT USING "STROKE #P";W ELSE F=F+1:PRINT "  FOULT":W=2-Z
980 A=USR1(0)
990 IF V=1 AND F=1 THEN 1030 ELSE F=0
1000 LOCATE 9,4
1010 IF W-1=Z THEN P(W-1)=P(W-1)+1:PRINT " 1P";P(0);"-";P(1);"2P" ELSE Z=1-Z:PRI
NT "SERVICE CHANGE"
1020 GOSUB 1150:FOR I=0 TO 1600:NEXT:GOSUB 1160
1030 FOR I=0 TO 2100:NEXT
1040 IF P(0)<9 AND P(1)<9 THEN 660
1050 '----- セット トッタリ!!
1060 LOCATE 10,6:PRINT USING "GET SET  #P";W
1070 GOSUB 1150:FOR I=0 TO 5600:NEXT:GOSUB 1160
1080 S(W-1)=S(W-1)+1:G=G+1
1090 IF S(0)<MT AND S(1)<MT THEN 600
1100 '----- ゲーム シュウリョウ
1110 LOCATE 12,8:PRINT USING"#P WIN";W
1120 FOR I=0 TO 7500:NEXT
1130 GOTO 300
1140 '----- ハクシュ
1150 SOUND 7,183:SOUND 6,20:SOUND 11,0:SOUND 12,10:SOUND 13,13:SOUND 8,16:RETURN
1160 SOUND 12,80:SOUND 13,0:RETURN
1170 '>>>>> デェェェ---!! タァァァ---!!
1180 '----- マシンゴ
1190 DATA C32AD33E033202DACDB700D8AFCD53D13E01CD53D1CD33D0CDCED1CD3BD23A02,108D
1200 DATA DAFE0338073CC83202DA18DC3A01DAB7C018D52A74D3ED4B78D378B7F252D009,FD9
1210 DATA 2274D3DAC1D0AFCDDFD22100002274D3185B092274D338057CFEF53864AFCDDF,1013
1220 DATA D22100F42274D33A03DAB728153A82D3473A77D3B838073E013201DA182FAF32,C20
1230 DATA 03DA3A02DAB72810FE0330213A00DA473E02903201DA18153C3202DA3A81D347,AB8
1240 DATA 3A77D3B838073A00DA3C3201DA210000ED4B78D3B7ED423A7ED34FCD93D22278,E08
1250 DATA D32A76D3ED4B7AD378B7F2ECD0092276D33874AFCDDFD22100002276D3210000,FA2
1260 DATA ED4B7AD3B7ED42227AD3185B092276D37CFEBC3852AFCDDFD22100BB2276D33A,102F
1270 DATA 02DAFE0330203D280C3D28103A00DA3C3201DA18113E023202DA180A3A00DA47,864
1280 DATA 3E02903201DA2A78D33A7FD34FCD93D22278D3210000ED4B7AD3B7ED423A80D3,EE5
1290 DATA 4FCD93D2227AD32A7AD3ED4B7CD309227AD3C90E06CD18D32BE53A72D3B7280F,F78
1300 DATA 473CFEC02001AF3272D3CDD0D218553A73D3CDD5006F260029E50183D3094E23,DFA
1310 DATA 462A6ED3097CFE023005210002180 7FEE938032100E8226ED3E10195D3094E23,AFF
1320 DATA 462A70D3097CFE023005210002180 7FEB038032100AF2270D33A73D3CDD800ED,BDF
1330 DATA 443272D32173D3D1010600EDB8C93A02DA3D28043D2801C93A00DA0E06CD18D3,BF6
1340 DATA 3A72D3B7C83A6FD33D5F3A75D3477BB8D0C617B8D83A71D33D5F3A77D3477BB8,1067
1350 DATA D0C617B8D83E01CDDFD23A73D3CDD5006F260029E501A7D3094E2346ED4378D3,F75
1360 DATA E101B9D3094E2346ED437AD33A00DA473E01903200DAAF3202DAC93A77D36F3A,D94
1370 DATA 75D3672262D33E023273D32166D3E53A73D3D6020E05CD18D33A71D3E1770600,DFC
1380 DATA 3A72D3FE603802060F3A6FD38023773A72D3CB3FCB3FCB3F237701020009E521,C0B
1390 DATA 73D33520CAE12162D311001B010C00CD5C00C906007CB7F2A3D204545D210000,B3D
1400 DATA B7ED52C5E56569CDBFD216005CE169CDBFD219F1B7C8444D210000B7ED42C9C5,1195
1410 DATA D55D16006A06082930011910FAD1C1C93EF0DD4600DD4600DD46003C20F4C96F,CB7
1420 DATA 3A02DAFEAAD02600444D29090112D309AF5ECD9300233E015ECD9300233E075E,AB9
1430 DATA CD93003E0D1E00CD93003E081E10CD9300C94001B8FD01B02104DAB728041106,A66
1440 DATA 0019116ED30600EDB0C923237E3200DA06021104DAC521D3D34F05A879010500,AA5
1450 DATA 200109EDB013C110EC21DDD31101DA010300EDB021CBD31174D3010800EDB0C3,D75
1460 DATA 08D00000180F00000007000000090000000000000000000000000000001008CB3,24F
1470 DATA B39F7700000000230033002300000 0DDFFCDFFDDFF0000C3FFD5FF00002B003D,BC4
1480 DATA 002B000000D5FFEB00C2000001B301990199018C008C007E00A7FFE7FE00FFD2,C87
1490 DATA FF19004C00DAFF9AFF58FF003C00B40000DDFE003400320003C008000000201,A1D
1500 '----- スプライトノ データ
1510 DATA 60,F0,F0,60
1520 DATA 00FC8380808080808080808080FE01000000E01C03000000000000000000F807
1530 DATA 07040404040404040404040407000080700E01000000000000000000000C03C03
1540 DATA 000000000000000000000000000000000302C2221202020202020202020300C03
1550 DATA 0C3444840404040404040404040C30C000000000000000000000000000000000
1560 DATA 010E7080000000000000000000033CC0E0202020202020202020202020E00000
1570 DATA 00000738C000000000000000000001FE0003FC10101010101010101017F8000
1580 '----- ボールトラケットヲ ヒョウジスル ザヒョウ
1590 DATA 60,180      :'ボールノ X,Y
1600 '                  ラケットノ X,Y
1610 DATA 52,50       :'サーバー
1620 DATA 60,128      :'レシーバー
1630 '----- タイトルガメンノ データ
1640 DATA" ♥♥♥♥                     ♥   "
1650 DATA"♥      ♥♥♥ ♥  ♥  ♥♥   ♥♥♥ ♥   "
1660 DATA" ♥♥♥  ♥  ♥ ♥  ♥    ♥ ♥    ♥♥♥ "
1670 DATA"    ♥ ♥  ♥ ♥  ♥  ♥♥♥  ♥♥  ♥  ♥"
1680 DATA"   ♥   ♥♥♥ ♥  ♥ ♥  ♥    ♥ ♥  ♥"
1690 DATA"♥♥♥      ♥  ♥♥♥  ♥♥♥  ♥♥♥ ♥  ♥"
```


★響あきらというライターはどこへ?!（茨城県常陸太田市・**D・S・S20才**）……【**影**：昔，ベーマガでビデオゲームのライターをしていた人だね。そういえば彼は今どこに…？**編**：海外留学の後，帰国して今日立派な社会人として元気にやっていますよ。】



CGパワーアップでさらに楽しく

移植版

Push the Rock（プッシュ ザ ロック）

さるたこいのき(23才)

プログラムの内容

念願の初投稿です。ゲームはベーマガ'96年10月号に掲載された山田博司さんのPCE-500用パズルゲーム，「Push The Rock」の移植版です。面などがなかなか手ごたえありそうだったので，MSXでもと思い移植しました。移植にあたっては，グラフィックの強化を中心に行ないました。

遊びかた

ジョイスティック対応です。プログラムを起動してからしばらくすると，1面が始まります。フィールドにある黄色いブロックをうまく動かして，青いマスのところへ置いてください。すべてのブロックを置き終えると面クリアです。具体的な操作方法は，十字キーでキャラクターを上下左右に動かします。トリガー1でブロックをキャラクターが向いている方向へ1マス押します。ただし，ブロックを押すことのできる条件として，黄色いブロックであること，ブロックの移動先にブロックがないことがあげられます。

トリガー2を押すと，その面の最初の状態に戻りますので，クリアが不可能と判断された場合に使用してください。

プログラムについて

改造などは比較的楽だと思います。処理速度を上げるために細かい工夫もしてありますので，よかったら参考にしてみてください。立体的表現などの細かい部分にこだわった結果，プログラムおよびキャラクターのデータが多少長くなりましたが，オリジナル面を自作しやすいように配慮しておきましたので，ながく楽しめると思います。また，このプログラムは，COLOR SPRITE文を使用しているので，MSX2以降の機種でないと動作しないので注意してください。

《第1表》主な変数表

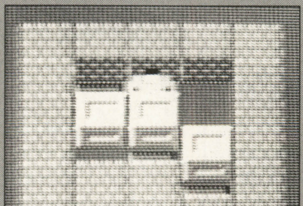
X(I)	キャラクタのX座標
Y(I)	キャラクタのY座標
H(I)	キャラクタの向き
KI	青いマスの数
K2	青いマスの上にあるブロックの数
S	スティック用
ST	トリガー1用
RO	ラウンド数
M(X,Y)	マップ用

CHECKER FLAG

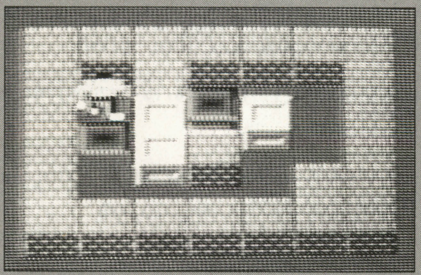
Dr.D：ポケコンからの移植じゃ。グラフィックもパワーアップして見やすくなったのう。

編：そういえば「Rock」で岩を押しているはずなのに，絵のほうはコンテナになっている…。ま，いいか。

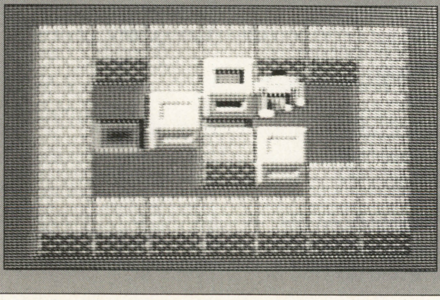
Dr.D：昔あった「倉○番」を意識したからかな。



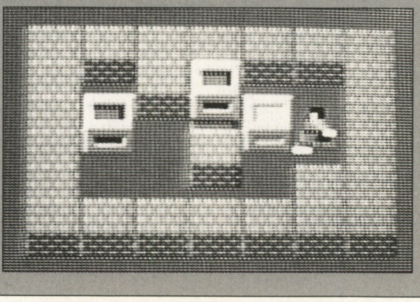
◀《写真1》第1面。トレーニングの面ですね



◀《写真2》第2面。少し考えないと解けない



◀《写真3》第2面の途中。これはヒントになりますねぇ〜



◀《写真4》クリア直前です。多くの人は，まず2面でハマるでしょう

★4月から社会人。で，研修でパソコン教室があった。私には必要ないが，とりあえず行ってみた。とってもヒマでした。しかし，私がこのようにエキスパート（？）になれたのは，ベーマガのおかげです。謝謝!!（神奈川県横浜市・市川健太郎22才）……【影：うん！】

オリジナル面の作成

プログラム中1300行以降は面データです。このデータを操作することにより，任意の面の作成ができます。面データは，1面ごとに見出し文(REM)で区切られており，見出し文のすぐ下の二つの数値が，それぞれ各面のY軸・X軸の長さに対応しています。各数値は15が最大となっています。その下からは，その面に配置されるキャラクターのデータです。各数値とキャラクターの関係は**第2表**のとおりです。

対応表を参考にしてキャラクターを設置してください。

念のため面データの間には空行番号を設けてありますが，足りなくなった場合には，行番号を1ずつ増やすようにすれば Y軸の最大値までとれます。

《第2表》数値とキャラクター対応表

0	空白
1	赤いブロック
2	黄色いブロック
3	青いマス
4	はじめから置かれている黄色いブロック
5	キャラクターの位置

『Push the Rock』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN5,1:COLOR 15,14,14:SET PAGE 0,1:CLS:DEFINT A-Z
20 FOR I=1 TO 14:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
30 FOR K=1 TO 12:READ A$,B$:A$=A$+B$:FOR J=1 TO 128:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):PSE
T(J,K),A:NEXT J,K
40 SET PAGE 0,0:BEEP
50 RESTORE 1070:FOR I= 1 TO 16:READ A$:FOR K=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2))
:C$=C$+CHR$(A):NEXT:       SPRITE$(I)=C$:C$="":NEXT
60 RESTORE 1160:FOR I= 1 TO 16:READ A$:FOR K=1 TO 8:A=VAL("&H"+MID$(A$,K    ,1))
:C$=C$+CHR$(A):NEXT:COLOR SPRITE$(I)=C$:C$="":NEXT
70 DIM M(30,30):RO=1:ZY=32:I1=0:I2=1
80 CLS
90 '●●●●●          ●●●●●
100 K2=0:K1=0:ON RO GOSUB 110,120,130,140,150,160,170,180:GOTO 200
110 RESTORE 1300:RETURN
120 RESTORE 1400:RETURN
130 RESTORE 1500:RETURN
140 RESTORE 1600:RETURN
150 RESTORE 1700:RETURN
160 RESTORE 1800:RETURN
170 RESTORE 1900:RETURN
180 RESTORE 2000:RETURN
190 '●●●●●          ●●●●●●
200 READ A,B:ZX=(255-B*17)¥2:IF ZX<0 THEN ZX=0
210 FOR I=1 TO A:READ A$:FOR K=0 TO B:A=VAL(MID$(A$,K+1,1)):M(K,I)=A:IF A=4 THEN
 K2=K2+1:K1=K1+1 ELSE IF A=3 THEN K2=K2+1
220 X=K*17:Y=I*12:ON M(K,I) GOSUB 710,730,750,770,790:ON M(K,I) GOSUB 720,740,76
0,780
230 NEXT K,I
240 ON STRIG GOSUB ,,,380:STRIG(3) ON
250 GOSUB 440
260 '●●●●● MAIN  ●●●●●
270 S=STICK(1)
280 IF S<>0 THEN GOSUB 630
290 ST=-STRIG(1)
300 ON ST GOSUB 490
310 IF K1=K2 THEN 330
320 GOTO 270
330 '●●●●● CLEAR ●●●●●
340 RO=RO+1:IF RO>8 THEN 330
350 BEEP:GOSUB 400
360 CLS:GOTO 90
370 '●●●●● STRIG ●●●●●
380 RETURN 350
390 '●●●●● SPCLR ●●●●●
400 A=&H7600+ E   *4:VPOKE A,217
410 A=&H7600+(E+4)*4:VPOKE A,217
420 RETURN
430 '●●●●● PUTSP ●●●●●
440 E=(H(1)+1)¥2:B=M(X(1),Y(1)+1):IF (B<>0) AND (B<>3) THEN E=E+8
450 PUTSPRITE E  ,(X(1)*17+ZX,Y(1)*12-5+ZY),,H(1)+I1
460 PUTSPRITE E+4,(X(1)*17+ZX,Y(1)*12-5+ZY),,H(1)+I1+8
470 RETURN
480 '●●●●●          ●●●●●
490 X1=(H(1)=7)-(H(1)=3):Y1=(H(1)=1)-(H(1)=5)
500 A=M(X(1)+X1  ,Y(1)+Y1  ):IF A<>2 AND A<>4 THEN RETURN
510 B=M(X(1)+X1*2,Y(1)+Y1*2):IF B<>0 AND B<>3 THEN RETURN
520 PLAY "T200V12L16CDA"
530 IF A=4 THEN K1=K1-1:M(X(1)+X1  ,Y(1)+Y1  )=3 ELSE M(X(1)+X1  ,Y(1)+Y1  )=0
540 IF B=3 THEN K1=K1+1:M(X(1)+X1*2,Y(1)+Y1*2)=4:T$="T200S14M400L8EGABB" ELSE M(
X(1)+X1*2,Y(1)+Y1*2)=2:T$=""
550 X=(X(1)+X1)*17:Y=(Y(1)+Y1)*12
560 GOSUB 400:GOSUB 440
570 FOR K=1 TO 2
580 FOR I=Y(1)+Y1*K-1 TO Y(1)+Y1*K+1:X=(X(1)+X1*K)*17:Y=I*12:A=M(X(1)+X1*K,I):B=
M(X(1)+X1*K,I+1):ON A+1 GOSUB 690,710,730,750,770
590 IF B=0 OR B=3 THEN ON A+1 GOSUB 700,720,740,760,780
600 NEXT I,K
610 PLAY "",T$:RETURN
620 '●●●●● STICK ●●●●●
630 GOSUB 400:SWAP I1,I2
640 H(1)=S:A=M(X(1)-(S=3)+(S=7),Y(1)-(S=5)+(S=1))
650 X(1)=X(1)+(-(S=3)+(S=7) AND (A=0 OR A=3)):Y(1)=Y(1)+(-(S=5)+(S=1) AND (A=0 O
R A=3)):GOSUB 440
660 N=50+I1*2:IF PLAY(0)=0 THEN PLAY"T200V10L64N=N;"
670 RETURN
680 '●●●●●          ●●●●●
690 COPY(154,9)-(170,12),1 TO (ZX+X,ZY+Y  ),0:RETURN
700 COPY(154,1)-(170, 8),1 TO (ZX+X,ZY+Y+4),0:RETURN
710 COPY(  0,1)-( 16,12),1 TO (ZX+X,ZY+Y-8),0:RETURN
720 COPY( 16,1)-( 32, 8),1 TO (ZX+X,ZY+Y+4),0:RETURN
730 COPY( 32,1)-( 48,12),1 TO (ZX+X,ZY+Y-8),0:RETURN
740 COPY( 48,1)-( 64, 8),1 TO (ZX+X,ZY+Y+4),0:RETURN
750 COPY( 64,9)-( 80,12),1 TO (ZX+X,ZY+Y  ),0:RETURN
760 COPY( 80,1)-( 96, 8),1 TO (ZX+X,ZY+Y+4),0:RETURN
770 COPY( 96,1)-(112,12),1 TO (ZX+X,ZY+Y-8),0:RETURN
780 COPY(112,1)-(127, 8),1 TO (ZX+X,ZY+Y+4),0:RETURN
```


★6年間，この本を知らずに，BASICを独学で学び続けていたオレっていったい…！(北海道山越郡・小平拓17才)……【**影**：そんな君は，今すぐにプログラム・コーナーに投稿しよう！きっと掲載まちがいないし！**編**：君の力作，まってるよ！】

```
790 X(1)=K:Y(1)=I:H(1)=5:M(K,I)=0:RETURN
800 '●●●●● COLOR ●●●●●
810 DATA 0,0,0,7,2,0,6,2,0,4,2,0,3,1,0,7,7,0,5,5,0,3,3,0,2,2,1,0,0,7,0,0,5,0,0,3
,0,0,1,1,3,1
820 '●●●●●         ●●●●●
830 DATA 2224222422242222445444544454446666666666666666677888888888888889
840 DATA 0000000000000000EAABBBBBBBBBBAAE66666666666666677888888888888889
850 DATA 2334333433343333455555555555555567777777777777787888888888888889
860 DATA 0000000000000000EAABBCCCCCCBBAAE67777777777777787888888888888889
870 DATA 4444444444444444444544454445444567777777777777787889999999999889
880 DATA 0000000000000000EAABBCCCCCCBBAAE67777777777777787889999999999889
890 DATA 2433343334333433555555555555555567788888888888778788988888887889
900 DATA 0000000000000000EAABBBBBBBBBBAAE677888888888887787889CCCCCCC7889
910 DATA 2433343334333433454445444544454467787777777777678788877777777889
920 DATA 0000000000000000EAABBBBBBBBBBAAE677AAAAAAAAAAA6787889CCCCCCC7889
930 DATA 4444444444444444555555555555555567787777777777678788888888888889
940 DATA 0000000000000000EAAAAAAAAAAAAAAE677AAAAAAAAAAA678788877777777889
950 DATA 2334333433343333444544454445444567787777777777678788888888888889
960 DATA 0000000000000000EAAAAAAAAAAAAAAE677AAAAAAAAAAA678788888888888889
970 DATA 2334333433343333455555555555555567787777777777678000000000000000
980 DATA 0000000000000000EEEEEEEEEEEEEEEE677AAAAAAAAAAA678788888888888889
990 DATA 4444444444444444000000000000000067787777777777678000000000000000
1000 DATA EEEEEEEEEEEEEEEE0000000000000000677AAAAAAAAAAA678788888888888889
1010 DATA 2433343334333433000000000000000067776666666666678000000000000000
1020 DATA EAAAAAAAAAAAAAAE000000000000000067776666666666678000000000000000
1030 DATA 2433343334333433000000000000000067777777777777778000000000000000
1040 DATA EAAAAAAAAAAAAAAE000000000000000067777777777777778000000000000000
1050 DATA 4444444444444444000000000000000067777777777777778000000000000000
1060 DATA EAABBBBBBBBBBAAE000000000000000067777777777777778000000000000000
1070 '●●●●● CHR ●●●●●
1080 DATA 1818000001010460,1818000080802006
1090 DATA 1808183060306000,1808180C06060300
1100 DATA 1818000001010460,1818000080802006
1110 DATA 1810180C060C0600,181018306060C000
1120 DATA 0066FFBD3C242000,0066FFBD3C240400
1130 DATA 0010240C1C0C060F,00102430383060E0
1140 DATA 0066FFBD3C242000,0066FFBD3C240400
1150 DATA 00082430383060E0,0008240C1C0C0607
1160 '●●●●● COLOR ●●●●●
1170 DATA 11002676,16226C80,16002676,16226C80
1180 DATA 0222AAA0,0144AAA6,0222AAA0,0144AAA6
1190 DATA 11000000,16220000,16000000,16220000
1200 DATA 02220000,01440000,02220000,01440000
1300 '●●●●●  MAP  ●●●●●
1310 DATA 6,5
1320 DATA 11111
1330 DATA 13501
1340 DATA 12201
1350 DATA 10321
1360 DATA 11131
1370 DATA 11111
1400 '●●●●●         ●●●●●
1410 DATA 6,7
1420 DATA 1111111
1430 DATA 1513001
1440 DATA 1323201
1450 DATA 1021001
1460 DATA 1000011
1470 DATA 1111111
1500 '●●●●●         ●●●●●
1510 DATA 6,8
1520 DATA 11111111
1530 DATA 13252331
1540 DATA 11024011
1550 DATA 11102011
1560 DATA 11100031
1570 DATA 11111111
1600 '●●●●●         ●●●●●
1610 DATA 6,9
1620 DATA 111111111
1630 DATA 110030231
1640 DATA 132402001
1650 DATA 102000021
1660 DATA 130151031
1670 DATA 111111111
1700 '●●●●●         ●●●●●
1710 DATA 6,10
1720 DATA 1111111111
1730 DATA 1523232301
1740 DATA 1023232301
1750 DATA 1320232301
1760 DATA 1040000001
1770 DATA 1111111111
1800 '●●●●●         ●●●●●
1810 DATA 6,11
1820 DATA 11111111111
1830 DATA 13001040031
1840 DATA 15020000101
1850 DATA 12112110201
1860 DATA 13000000031
1870 DATA 11111111111
1900 '●●●●●         ●●●●●
1910 DATA 6,14
1920 DATA 11111111111111
1930 DATA 15232323232301
1940 DATA 13202323232301
1950 DATA 10232323232301
1960 DATA 10400000000001
1970 DATA 11111111111111
2000 '●●●●●         ●●●●●
2010 DATA 6,15
2020 DATA 111111111111111
2030 DATA 133300200000251
2040 DATA 133002321200231
2050 DATA 112120202300111
2060 DATA 133000000202331
2070 DATA 111111111111111
```


★SELECTY 15にDISPLをつなぐことはできますか?! (北海道釧路市・C・S・C16才)……【**編**:できます。DISPLのディスプレイ出力とSELECTYのINPUTをつなげば，パソコン用ディスプレイの鮮明な画面でゲームが楽しめるよ!】

PC-8801mkⅡSR以降（N88-BASIC V2モード）用

もぐらでなくて音符をたたくのだ

おんぷたたき

川北　将（17才）

遊びかた

タイトル後，レベルを入力すると1小節分の楽譜が出てきます。

ゲームはテンキーで箱から出てくる音符をたたき，楽譜のとおりに演奏するというものです。たたくときは音符の種類（2分，4分，8分，16分音符）のみを気にすればよく，音程（ド～シ）はたたくのには関係ありません。つまり，形で見分けられるので音楽にくわしくなくても十分楽しめます。

正しい音符をたたくまで次の音符をたたけません。すべて演奏し終わると，ミス回数（お手付き＋見逃し回数）と得点，評価が表示されます。

ゲーム中，ギブアップするときは ESC キーを押しっぱなしにしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：タイトルから分かるが，もぐらたたき型のゲームじゃ。

編：キーを押してからワンテンポ遅れてたたいたり，全くたたかないときもありますね。

Dr.D：反射神経が要求されるゲームで，キー反応が悪いのは問題じゃ。次回はその辺のことにもこだわって作ってみてくれ。

入力上の注意

4MHzの人は930行（2か所）の“T96…”を“T52…”にしてください。

もっと楽しむには

スピードは170行のW1で全体の，W2でレベル間の調整ができます。APは音符の出現率で，大きくすれば一度に出現する音符の数が減り，その分スピード・アップします。あと，630行のK=…の直前にIF I>1 THENを付け加えれば，さらに難しくなります。

苦労した点

セコイことができないようにすること（待ちぶせ技，一度にすべてたたく…等）と，行番号が3ケタを超えないようにすること（…ギリギリセーフ！）。

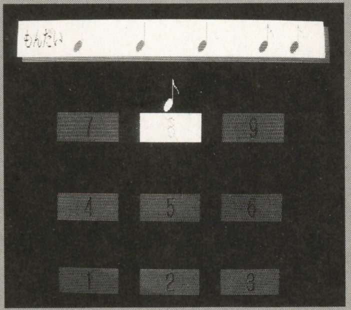
うれしかったこと

先日，NECのプリンタ「ピクティ」のパンフレットを見たところ，「本体との接続ケーブル」の表になんと「PC-8801シリーズ」の欄が！ありがとうNEC！

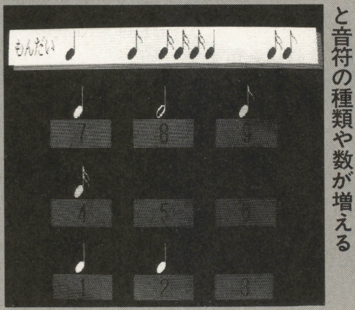
★参考にさせていただいたもの

「ファイアーエンブレム・紋章の謎」の楽譜（ドレミ出版）

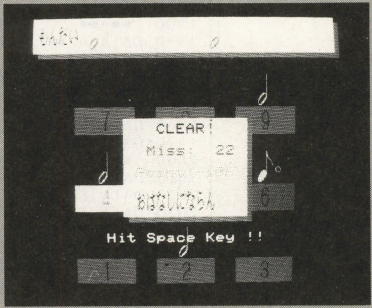
◀《写真1》タイトル。音符が飛んで行きます



◀《写真2》問題と同じ長さの音符をテンキーでたたく



◀《写真3》難易度を上げると音符の種類や数が増える



◀《写真4》クリアすると簡単な評価が出る

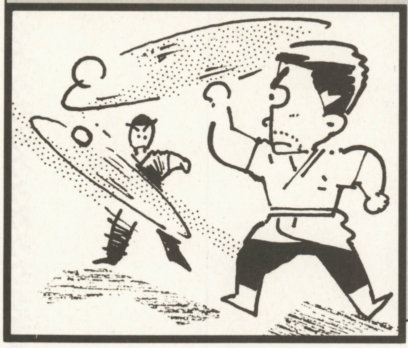
★大学のパソコンでインターネットができるのがいい！タダだし…ね！（茨城県水戸市・齋藤宏和19才）……【編：電話代を気にせずインターネットができるしね。大学のサーバーにホームページを開設されている学生さんも多いようですよ。】

『おんぷたたき』のプログラム・リスト

```
100 '      [ Beating the notes ]      By M.Kawakita   [96/09/03]
110 '-----------------------------------------------(ｼｮｷ ｾｯﾃｲ )
120 NEW CMD:CMD PAL:CMD PAL 4,320:CMD BGM 1
130 SCREEN 0:CLS 3:SCREEN 1,2:WIDTH 40,25:CONSOLE,,0,1:COLOR 7,0
140 DEFINT A-Z:DIM P(511),Q(23),M(15),F(8),X(3),Y(3),Z(3),M$(20)
150 DEF FNX=180+(K MOD 3)*128:DEF FNY=180-(K¥3)*56
160 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
170 W1=512:W2=128:AP=16:KEYCLR=&H35D9
180 FOR I=0 TO 20:READ M$(I):NEXT:I=11:GOSUB *PR
190 '-----------------------------------------------(ﾊﾟﾀｰﾝ ｻｸｾｲ )
200 FOR I=0 TO 23:READ A$:Q(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
210 FOR I=0 TO  3:READ A,B:K=I*128
220  PUT(0,14),Q,PSET:PAINT(8,16),A:LINE(14,0)-(14,15)
230  IF B THEN PUT(15,B*5-4),Q(12)
240  FOR J=0 TO 2:GET(0,0)-(23,J*8+7),P(K):K=K+J*12+14:NEXT
250  P(K)=24:P(K+1)=32
260 NEXT
270 '----------------------------------------------------(ﾀｲﾄﾙ )
280 CLS 2:CMD PAL 1,0:CMD PLAY M$(5),M$(6)
290 X=0:Y=0:I=13:GOSUB *KJ
300 '(GOTO 340) ﾀｲﾄﾙ ﾄﾊﾞｼ
310 FOR Y=-7 TO 8:CMD PLAY M$(Y+7 AND 3),M$(4):FOR X=-47 TO 47
320  IF POINT(X+47,Y+7)THEN T!=X*X/300+4:LINE(X*6+320,T!*Y+100)-STEP(7,T!),,BF
330 NEXT X,Y
340 ROLL 24:SCREEN 0,0:A$="@V=J;"
350 FOR I=0 TO 7:J=99-I^2:CMD PLAY A$+M$(I AND 3),A$+M$(4):CMD PAL 1,I:NEXT
360 I=12:GOSUB *PR
370 FOR I=0 TO 3:X(I)=-I*96-16:Y(I)=160:Z(I)=360-INT(RND*I*40):NEXT
380 FOR J=0 TO 58:FOR I=0 TO 3
390  GOSUB *OP:X(I)=X(I)+16:Y(I)=Y(I)+(X(I)-Z(I))¥64:GOSUB *OP
400  IF INP(9)=191 THEN 420
410 NEXT I,J:GOTO 370
420 CMD STOPM:CMD BGM 0:GOSUB *DW:CMD PAL 0,1:CMD PAL 1,292
430 '-----------------------------------------------(ﾓﾝﾀﾞｲ ｻｸｾｲ )
440 X=184:Y=44:V=455:W= 59:GOSUB *WD
450 CLS:COLOR 0:CALL KEYCLR
460 LOCATE 12,6:INPUT"Level(1-4)";LV
470 IF LV<1 OR LV>4 THEN 450
480 X= 80:Y=90:V=559:W=117:GOSUB *WD
490 X= 88:Y=96:I=14       :GOSUB *KJ
500 X=168:Y=92:L=0:A$="":CMD PLAY M$(8)
510 FOR A=0 TO 15
520  M(A)=INT((LV/2+2)*RND):J=2^M(A)
530  IF L+8/J>16 OR LV=4 AND M(A)=0 THEN 520
540  PUT(X+L*24,Y),P(M(A)*128+40),XOR,7,0
550  I$=CHR$(65+INT(RND*7)):CMD PLAY I$+STR$(J*2):A$=A$+I$
560  L=L+8/J:IF L<16 THEN NEXT
570 '------------------------------------------------(ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ )
580 C=4:GOSUB *SP:CLS:ROLL 90
590 FOR K=0 TO 8:GOSUB *BX:PUT(FNX+4,FNY+2),KANJI(9009+K),PSET,2,4:NEXT
600 '----------------------------------------------------(ﾒｲﾝ )
610 C=3:L=0:M=0:P=0:COLOR 0:FOR I=0 TO W1*10:NEXT
620 FOR N=0 TO 8:F(N)=INT(RND*AP)-AP+4:NEXT:B=M(P):M=M-(SEARCH(F,B)>-1)
630 FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO W1-LV*W2:NEXT:K=VAL(INKEY$):IF K THEN *CK
640  J=I*I*6-I*4-2:FOR N=0 TO 8
650  IF F(N)>-1 THEN K=N:PUT(FNX,FNY-I*8),P(F(K)*128+J),PSET,7,0
660 NEXT N,I:IF M<100 AND INP(9)<>127 THEN 620
670 *GV X=232:Y=92:V=407:W=107:GOSUB *WD
680     LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER!":GOTO 800
690 *CK K=K-1:GOSUB *BX:IF B=F(K)THEN *RI
700 *WO M=M+1:CMD PLAY M$(9):GOTO 730
710 *RI M=M-1:LINE(X+L*24,2)-STEP(23,23),1,BF,OR:L=L+8/2^B
720     P=P+1:CMD PLAY MID$(A$,P,1)+STR$(2*2^B):IF P>A THEN *CR
730     GOSUB *BX:CALL KEYCLR:I=4:GOTO 640
740 *CR A=LV*10+60-M*16¥P:CMD PLAY M$(10)
750     X=220:Y=76:V=419:W=147:GOSUB *WD
760     LOCATE 17,10:PRINT"CLEAR!"
770     COLOR 2:LOCATE 15,12:PRINT USING" Miss:####";M
780     COLOR 1:LOCATE 15,14:PRINT USING"Point:####";A
790     X=240:Y=128:I=20+(A¥20)*(A>0):GOSUB *KJ
800     GOSUB *SP:GOSUB *DW:GOTO 440
810 '-------------------------------------------------(ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ )
820 *SP I=12:GOSUB *PR:WAIT 9,64,255:RETURN
830 *PR COLOR 7:LOCATE 12,20:PRINT M$(I):RETURN
840 *BX LINE(FNX-36,FNY)-STEP(95,19),C,BF,XOR:RETURN
850 *DW CMD PLAY M$(7):CLS:FOR I=1 TO 8:ROLL -I*I:NEXT:RETURN
860 *WD LINE(X+8,Y+4)-(V+8,W+4),1,BF:LINE(X,Y)-(V,W),7,BF:RETURN
870 *KJ FOR J=1 TO LEN(M$(I)):PUT(X,Y),KANJI(9216+ASC(MID$(M$(I),J)))
880     X=X+16:NEXT:RETURN
890 *OP K=ABS(Y(I)):IF X(I)<0 OR X(I)>616 OR K>176 THEN RETURN
900     PUT(X(I),K),P(I*128+40),XOR,I+2,0:RETURN
910 '----------------------------------------------------(ﾃﾞｰﾀ )
920 DATA O5L16CC+DEL8FE,DCG4,GFED,C<B>D4,O5L16FG>C<GFG>C<G
930 DATA T96@7V7,T96@27V3,T160@61L32O4V12CV10CV8CV6CV4CV2C
940 DATA T120@0V12O4L32,>BRV9BV12<,T250@23L8O6CDEFCDEFG1
950 DATA "Wait a moment !!","Hit Space Key !!"
960 DATA *sW??-,bs@$,*=1$jd7?,*7$C,&(ra6;,^@^@8c,;$7sH&$D@C,*OJ7KJis
970 DATA F,A,F800,C603,060F,0E1C,1C30,7860,E041,C043,003E,0000
980 DATA 9,A,0080,0080,00C0,0040,0030,000C,0002,0001,8000,8000
990 DATA ,,1,,1,1,1,2
```

★花見シーズン到来！ ベーマガ編集部では誰が場所取りをするのでしょう？ 編さん，つぐ美さん，やっぱり影さんでしょうか?!(山形県鶴岡市・**井上雄平14才**)……【**影**：われわれには花見をしているヒマなどないのだぁ！ううっ締め切りが……。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



これはスゴイ!! シュールな対戦格闘ゲーム

衝突激痛伸縮紐球(しょうとつげきつうしんしゅくちゅうきゅう)

うえ▲しん（17才）

準備

「ひも」に球をつけて振り回し，相手にダメージを与えてくたばらせる対戦格闘ゲームです。

プログラムを実行する前に，ディスクをドライブ1に挿入してください。

初めてプログラムを実行する場合は，タイトル画面で「初実行」を選んで，しばらく待ってください。ディスクにファイルが作られます。

遊びかた

タイトル画面でプレイする人数を[8][2]キーで選んで，リターン・キーで決定したらゲーム開始です。

戦い好きの「ニセクラゲ」を動かして球を引っ張り，うまく操(あや)って球を相手にぶつけてＨＰをうばって昇天させてください。頭を打たれてしまうと大ダメージを受け，同時に攻撃力が1.6倍になります。頭は自分で壊(こわ)すこともできますが，HPが$\frac{1}{2}$に減少してしまいます。

操作方法は1プレイヤーが[A][D][W][S]キー，2プレイヤーがテンキーの[4][6][8][5]キーで，それぞれ左，右，ジャンプ，そして自己倒壊が可能です。ジャンプはキーを長く押すと高く，短く押すと低く飛

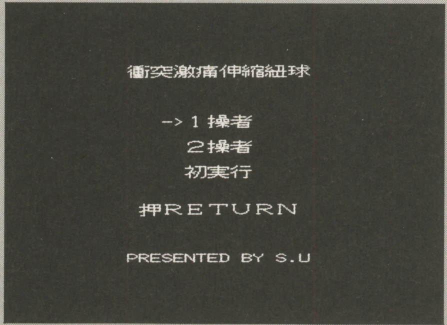
《第1表》変数表

X( ), Y( )	ニセクラゲの座標
XX( ), YY( )	ニセクラゲの移動量
BX( ), BY( )	球の座標
BXX( ), BYY( )	球の移動量
A( )	頭の有無
E( )	エネルギー(HP)
D( )	ダメージを受けたかどうか
C(, , ,)	ニセクラゲ・グラフィック
B(,)	球グラフィック

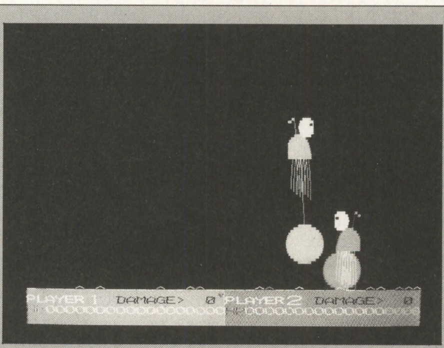
CHECKER FLAG

つぐ美：こっこれはっ！…しょ衝撃的だわ。ダメージを受けると頭がふっ飛ぶところといい…このシュールさはかなりすごいわね。

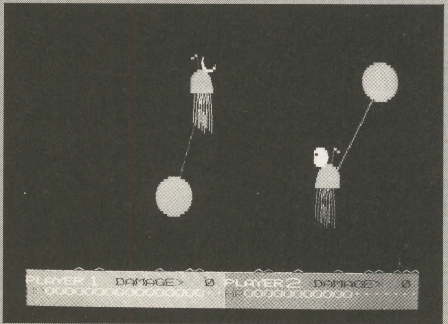
編：ゲーム自体のアイデアも個性的ですね。球に働く慣性などを計算して相手にぶつけるというアイデアは斬新です。



◀《写真1》タイトルからして謎だ…謎すぎる



◀《写真2》球にかかる重力と慣性を計算しよう



▶《写真3》ダメージを受けると頭が吹っ飛ぶ!?

▶《写真4》相手のHPを0にすれば勝ち…

★MSXの掲載プログラムが少ない!! TAKERUがなくなっても，MSXはまだまだ健在だぞ。がんばれMSXユーザーよ!!（栃木県那須郡・桑野ひろし19才）……【影：ベーマガがある限り大丈夫。Dr.D：ワシをうならせるようなプログラム，待っておるぞい。】

『衝突激痛伸縮紐球』のプログラム・リスト

```
10 '開発コードネームFIGHT6 '96 11.17SEISAKUKAISHI'97 1.8TOUKOU 衝突激痛伸縮紐球
20 '
30 '                              初期設定
40 '
50 COLOR 7,0,,,1:SCREEN 0,2,0,1:CLS 2:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
60 CLEAR:DEFINT A-V,X-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(DATE$,2)+RIGHT$(TIME$,2))
70 DIM C(226,3,1,1),B(301,1):ON STOP GOSUB *S:STOP ON
80 DEF FNT$(A)=AKCNV$(RIGHT$(STR$(A+1),1))
90 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:A=J AND 1:B=J>1
100 CIRCLE(A*20+9,3),12,I+5,,,.25,F:ON-(J>1)GOTO 110:LINE(A*33+1,2)-STEP(4,0),0
110 FOR K=0 TO 5:CIRCLE(K*4+A*2+8,K MOD 3+B*7+27),15+B*9,7-I*4,,3,3:NEXT K
120 CIRCLE(22-A*6,14-B*4),20,I+1,,3.14,.4,F:LINE-(30-A*20,0),I+1
130 LINE-(40-A*40,1),I+1:GET(0,0)-(39,29),C(0,J,I,0)
140 CIRCLE(A*22+8,2),10,0,,,.25,F:GET(0,0)-(39,29),C(0,J,I,1):CLS 2
150 CIRCLE(31,8),29,I+1,,,.25,F:GET(0,0)-(63,15),B(0,I):CLS 2:NEXT J,I
160 FOR I=0 TO 1:OUT &HA6,I:CLS 2:FOR J=0 TO 13:FOR K=0 TO 1
170 LINE(J MOD 2-I+K*320,J+86)-STEP(320,0),K+5,,&HAAAA:NEXT K,J,I
180 COLOR=(2,&HF8):COLOR=(4,&HFFF):COLOR=(7,&HF00)
190 '
200 '                             タイトル画面
210 '
220 CP=-1:CLS:FOR I=0 TO 1:LOCATE 17,I*2+9:PRINT FNT$(I);"操者":NEXT I
230 LOCATE 17,13:PRINT "初実行":LOCATE 13,16:PRINT "押ＲＥＴＵＲＮ"
240 LOCATE 12,20:PRINT "PRESENTED BY S.U":LOCATE 12,5:PRINT "衝突激痛伸縮紐球"
250 COLOR 7:I$="2":WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE I$<>CHR$(13):C=(I$="8")-(I$="2")
260 I$=INKEY$:ON-(C=0)GOTO 280:LOCATE 15,CP*2+9:PRINT SPC(2)
270 CP=CP+C:CP=CP-(CP=-1)*3+(CP=3)*3:LOCATE 15,CP*2+9:PRINT "->"
280 WEND:CLS:ON-(CP=2)GOTO 1050:OPEN "KYUU.GS"FOR INPUT AS 1:INPUT #1,WA,W2
290 CLOSE:SCREEN ,0:OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,3:OUT &H68,8:VIEW(0,0)-(639,85)
300 '
310 '                           変数と画面の設定
320 '
330 CLS:FOR I=0 TO 1:X(I)=I*439+100:Y(I)=71:A(I)=0:E(I)=18:D(I)=0
340 XX(I)=1-I*2:YY(I)=0:BX(I)=I*339+150:BY(I)=78:BXX(I)=0:BYY(I)=0
350 GOSUB *D:OUT &HA6,I:CLS 2:COLOR 7:LOCATE I*20,22:PRINT "PLAYER";FNT$(I);
360 COLOR 0:PRINT " DAMAGE>":COLOR I+1:LOCATE I*20,23:PRINT "HP";:COLOR I+5
370 PRINT STRING$(E(I),"O");:NEXT I:FOR I=0 TO 39:COLOR RND*2+4:LOCATE I,21
380 PRINT MID$("^-",RND+1,1):NEXT I:S=0:BL=0:FF=1:A=0:B=0:C=0:D=0
390 '
400 '                               メイン
410 '
420 FOR K=0 TO 9:COLOR 7:FOR J=-2 TO 2:LOCATE J*(9-K)+20,10
430 PRINT MID$("FIGHT",J+3,1):NEXT J:GOSUB 600:LOCATE 2,10:PRINT SPC(37):NEXT K
440 FF=0:WHILE E(0)*E(1):GOSUB 600:WEND:GOSUB 600
450 '
460 '                               勝敗
470 '
480 H=-(E(0)=0)*2-(E(1)=0):WW=12:A=2-H-(H=3):B=0:OUT &HA6,S
490 C=0:X=X(A):Y=Y(A)-15:CIRCLE(X,Y+26),40,4,,,.1,F
500 LINE(X-40,Y+26)-(X,0),4:LINE-(X+40,Y+25),4:PAINT(X,2),4
510 WHILE Y>0:PUT(X-20,Y),C(0,C,A,0):Y=Y-1:C=C+1 AND 3:PUT(X-20,Y),C(0,C,A,0)
520 GOSUB *W:WEND:PUT(X-20,Y),C(0,C,A,0):A=1-A:B=1-B:ON-(H=3 AND-B)GOTO 490
530 FOR I=0 TO 17:LINE(I AND 1,I+37)-(640,I+37),H,,&HAAAA:NEXT I
540 ON-(H<3)GOTO 550:COLOR 7:LOCATE 15,10:PRINT AKCNV$("DRAW!"):GOTO 560
550 COLOR H+4:LOCATE 7,10:PRINT AKCNV$("PLAYER"+STR$(H)+" WIN!")
560 LOCATE 13,12:PRINT "HIT RETURN KEY";:WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:GOTO 330
570 '
580 '                               ゲーム
590 '
600 BL=BL+(BL>0):I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4)
610 FOR I=0 TO 1:J=1-I:ON FF GOTO 650:ON-(CP+I=0)GOSUB *C:ON I GOTO 640
620 A=(I2 OR 253)=253:B=(I2 OR 239)=239:C=(I4 OR 127)=127:D=(I4 OR 247)=247
630 GOTO 650
640 A=(I0 OR 239)=239:B=(I0 OR 191)=191:C=(I1 OR 254)=254:D=(I0 OR 223)=223
650 XX(I)=XX(I)+A*6-B*6-XX(I)/8:IF ABS(XX(I))>32 THEN XX(I)=SGN(XX(I))*32
660 YY(I)=YY(I)+C+2:IF C AND JP(I)-1 THEN YY(I)=-10:JP(I)=1
670 IF D AND A(I)=0 THEN A(I)=2:EE(I)=E(I)¥2:A=I:GOSUB *E:D(I)=5
680 X=X(I):X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
690 IF X(I)<20 OR X(I)>619 THEN X(I)=X:XX(I)=0
700 IF Y(I)>71 THEN Y(I)=71:YY(I)=0:JP(I)=0
710 BXX(I)=BXX(I)+(X(I)-BX(I))/15-BXX(I)/8:BYY(I)=BYY(I)+(Y(I)-BY(I))/15+1
720 X=BX(I):BX(I)=BX(I)+BXX(I):BY(I)=BY(I)+BYY(I)
730 ON-(ABS(BX(I)-X(J))>47 OR ABS(BY(I)-Y(J))>21)GOTO 780:ON-(D(J)>0)GOTO 770
740 A=SQR((BX(I)-(X(J)+SGN(XX(J))*9))^2+(BY(I)*4-(Y(J)-14)*4)^2)<40
750 D(J)=10:IF A AND A(J)=0 THEN A(J)=2:W=2.2 ELSE W=1
760 EE(J)=(ABS(BXX(I))/40+ABS(BYY(I)/10)+.5)*(1-(A(I)>0)*.6)*W:A=J:GOSUB *E
770 XX(J)=SGN(X(J)-X(I))*40
780 IF BX(I)<32 OR BX(I)>607 THEN BX(I)=X:BXX(I)=-BXX(I)
790 IF BY(I)>78 THEN BY(I)=78:BYY(I)=-BYY(I)*.3
800 ON-(A(I)<2)GOTO 820:FOR J=0 TO 2:E=J:GOSUB *K:C=A:D=B:E=J+1:GOSUB *K
810 LINE(A,B)-(C,D),I+(A(I)AND 1)*4+1:NEXT J:A(I)=A(I)+(A(I)=8)*8+1
820 LINE(BX(I),BY(I))-(X(I),Y(I)),I+1:DF=D(I)>0:D(I)=D(I)+DF:ON-DF GOSUB *D
830 IF BY(I)>8 THEN PUT(BX(I)-32,BY(I)-8),B(0,I),OR
840 PUT(X(I)-20,Y(I)-15),C(0,(D(I)AND 1)*2-(XX(I)>0),I,-(A(I)>0)),OR:NEXT I
850 ON-(SQR((BX(0)-BX(1))^2+(BY(0)*4-BY(1)*4)^2)>64 OR BL>0)GOTO 870
860 BL=7:SWAP BXX(0),BXX(1):SWAP BYY(0),BYY(1)
870 S=1-S:OUT &HA6,S+1:OUT &HA4,S:CLS 2:FOR W=0 TO WA:NEXT W:RETURN
880 '
890 '                             サブルーチン
900 '
910 *C:A=X(I)>X(1-I):B=NOT A:C=RND>.93-JP(I)*.5:D=E(I)<7 AND RND>.95
920 IF ABS(X(I)-BX(1-I))<180 AND ABS(Y(I)-BY(1-I))<20 THEN A=NOT A:B=NOT B:C=-1
930 RETURN 650
940 *E:E(A)=E(A)-EE(A):E(A)=-E(A)*(E(A)>0)
950 COLOR A+5:LOCATE(A)*20+E(A)+2,23:PRINT STRING$(EE(A),"・");:RETURN
960 *D:IF D(I)=0 THEN COLOR 0:LOCATE I*20+16,22:PRINT "  0":RETURN
970 IF D(I)>6 THEN CIRCLE(X(I),Y(I)),2^(12-D(I))*EE(I),I+5,,,.25
980 COLOR(D(I)MOD 2)*7:LOCATE I*20+16,22:PRINT USING "###";-EE(I):RETURN
990 *W:WH=0:WHILE WH<W2:WH=WH+WW:WEND:RETURN
1000 *K:W=A(I)+E*2.09:A=X(I)+COS(W)*(2^A(I))*4:B=Y(I)-12+SIN(W)*(2^A(I)):RETURN
1010 *S:SCREEN ,,0,1:CLS 3:COLOR 7,,,,1:CONSOLE 0,25,1,1:WIDTH 80:GOTO 1100
1020 '
1030 '                            ゲームスピード
1040 '
1050 A=0:T=0:WA=0:W2=0:CLS:LOCATE 18,12:PRINT "待つ"
1060 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:W2=W2+1:WEND:T$=TIME$
1070 T=T+1:FOR W=0 TO 650:NEXT W:FOR W=0 TO WA:NEXT W:ON-(T$=TIME$)GOTO 1070
1080 IF T>10 THEN WA=WA+A^2:A=A+1:T=0:T$=TIME$:GOTO 1070
1090 OPEN "KYUU.GS"FOR OUTPUT AS 1:WRITE #1,WA,W2:CLOSE:GOTO 220
1100 '
1110 '97年１月号のﾄﾞｯﾄでﾎﾟﾝﾎﾟﾝは'95年３月号のﾄﾞｯﾄでﾎﾟﾝ（木下延博さん作）の移植
1120 '版です。「どこから移植した！？」と疑問をいだかれた方々に、ごめんなさい。
1130 'ベーマガのプログラム講座が増えることはうれしい限りですが、読者の作品が減
1140 'ってしまってます。ｻﾀｰﾝBASICなどの出現によりBASICの活躍の場が広がるという
1150 '事で作品の掲載本数も拡大して欲しいと願うばかりです。増やせ増やせと言って
1160 '申し訳ありませんが「プログラムあってのベーマガ」の考えから願う次第です。
```

びます。１人で遊ぶ場合は，２プレイヤー側で操作してください。

苦労した点

球を引っ張る部分と移動量の調整に手間がかかりました。特に移動量の調整は，もっとも手間がかかりました。

デバッグ

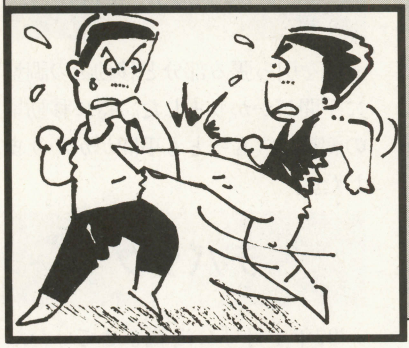
'97年１月号に掲載させていただいた「ドットでポンポン」からバグが見つかりました。2130行の～MOD 8の8の部分を7にしてください。すみません。

最後に

Macが家にやってきたので，このゲームのイメージ・イラストをMacで書こうと思っています。よければ今度載せてください。

★「ハロー！C言語ワールド」のおかげで，あきらめていたCを１年ぶりに再開した（TOWNSのHigh Cだけどね）。（静岡県焼津市・奥山福太郎17才）……【編：好評の「ハロー！C言語ワールド」，みなさんのご期待にそえるよう，ますますがんばります！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



連続技が気持ちいい!

超人（ちょうじん）

小阪　拓也（16才）

3D格闘のようなものが作りたくて，作ったゲームです。

内　容

相手の体力をなくして，先に2本取れば勝ちです。上・中段攻撃は上段ガードで，下段攻撃は下段ガードで防げます。あと，しゃがむと上段攻撃を避けれます。

接近した状態で攻撃を与えたほうが相手が大きくのけぞり，連続技が入りやすくなります。相手が浮いているときや，接近しているときのほうが，相手に与えるダメージは大きくなります。

技の出しかたは**第2表**を見てください。

ポイント

相手を浮かしたあと，できるだけ攻撃を当てる。最もダメージの大きい“ファイナルコンボ”の当たる間合いをつかむ。

改造について

もっとCOMを強くする。技やキャラなどを増やす。

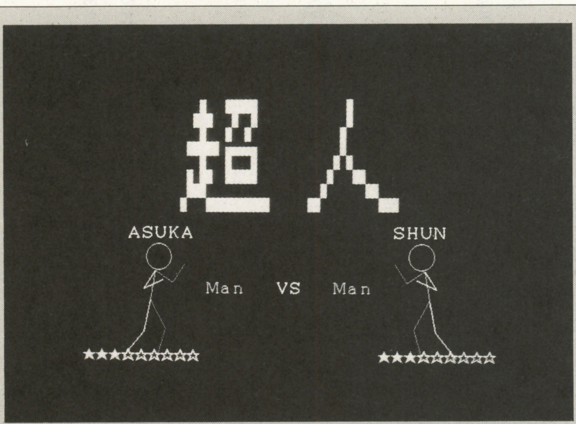
そういえば，タイトル画面では，左右でレベルを決め，ガードでMANかCOMを決め，スペース・キーで決定です。

★参考にしたもの

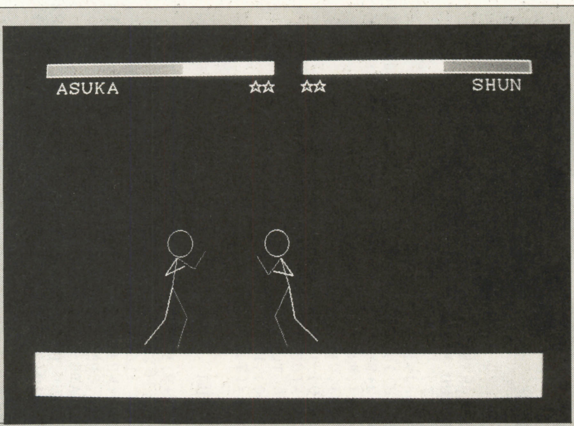
- Bug太郎さんのプログラム・タイム
- 3D格闘の技表など

《第1表》操作表

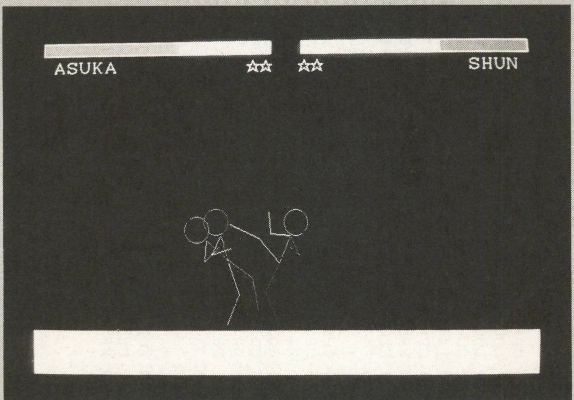
	ASUKA	SHUN
移動右	H	6
左	F	4
パンチ	Z	メ
キック	X	ロ
上中段ガード	G	5
下段ガード	V	2
しゃがむ	T	8



▲《写真1》対COMか対MANを選べる



▲《写真2》相手との間合いを測って…



▶《写真3》連続技をたたき込むのだ

★提案・発行部数が増えればベーマガの値段はすえ置きにできるはず。そこで読者のみなさんで「布教活動(?)」を行ないましょう!!（富山県滑川市・高橋元三19才）……【影：君こそ読者の鏡!その調子でどんどんベーマガを広めてくれ!A.A.もよろしくね!】

《第2表》技表

技の名称	出しかた	高さ	技の名称	出しかた	高さ
ストレート	P	中	ダブルニーキック	→P↑K	中中
エルボー	→P	中	エルボーダウンキック	→P↓K	中下
アッパー	↑P	上	エルボーハイキック	→PKK	中上上
ダッシュエルボー	↓P	中	ロウ&ハイキック	↘KKK	下上上
ダブルストレート	PP	中中	ミドル&ハイキック	→KKK	中上上
ダウンストレート	↘KP	下上	ステップフライングキック	↘K→P↑K	下中上
ダブルエルボー	→P→P	中中	アクセルスピンキック	PPK	中中中
ストレートアッパー	PP↑P	中中上	ニーキック	P↘KK	中下中
ダブルアッパー	P↑P↑P	中上上	ダブルストレートダウンキック	PP↓K	中中下
ステップアッパー	↘K→P↑P	下中上	ダブルエルボーダウンキック	→P→P↓K	中中下
トルネードアッパー	P↘KP↑P	中下中上	トリプルローキック	↘K↘K↓K	下下下
ハイキック	K	上	ニーストライク	P↘KK↑K	中下中中
ハイスピンキック	↑K	上	ダブルエルボーハイキック	→P→PKK	中中上上
ミドルキック	→K	中	ライジングキック	→P→P↑K↑K	中中上上
ローキック	↘K	下	ステップハイキック	↘K→PKK	下中上上
ダウンキック	↓K	下	ファイナルコンボ	↘K↘K→PK	下下中上
ダブルハイキック	KK	上上	イリュージョンキック	↘K→KKK	下中上上
スピンキック	PK	中中			

CHECKER FLAG

Dr.D：ワイヤーフレーム・タイプの格ゲーじゃな。
影：連続技のシステムがなかなか気持ちイイぞ。技のコマンドが大量にあって，なかなかハマるんじゃないかな。

★　★

《第3表》変数表

LV( )……………レベル
PL( )……………MANかCOMか
WI( )……………勝利数
X( ), Y( )………座標
HP( )……………体力
D( )………………しゃがみ用
HT( )……………攻撃が当たったか
AT( )……………判定のある部分
DZ( )……………ふっとび
BO( )……………ふっとぶか
DM( )……………硬　時間
HI( )……………攻撃の高さ
DS( )……………死んだか
DD( )……………起き上がりのカウント
AC( ), PC( ), NA( )…行動関係
WW( )……………連続技データ
PA(,), P(,) ……角度データ
NA2(,) …………角度変化用
A( ), B( ), C( ), D( ), E( ), F( )…技データ

『超人』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
20 COLOR 7,,,,2:CLS 3:DEFINT A-B,D-O,Q-R,T-Z
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 DIM P(1,8,35),PA(1,8),NA2(1,8),A(35),B(35),C(35),D(35),E(35),F(35),G(35)
50 DIM H(35),CO(320),SI(320),HI(1),PL(1),LV(1),WI(1),PD(1),P$(2),N$(1),WW(9,35)
60 DIM X(1),Y(1),DO(1),AT(1),GD(1),BO(1),DZ(1),FT(1)
70 '     ｼｮｷｾｯﾃｲ1 ------------------------------------------------------------
80 PS=2*3.14159/256:FOR I=0 TO 1:PD(I)=1+(I=1)*2:PL(I)=1:LV(I)=3:NEXT I
90 FOR I=-64 TO 256:CO(I+64)=COS(PS*I):SI(I+64)=SIN(PS*I):NEXT I
100 GOSUB *DA:COLOR=(8,VAL("&HCC0")):COLOR=(15,VAL("&HC0C"))
110 P$(1)="Man":P$(2)="Com":N$(0)="ASUKA":N$(1)=" SHUN "
120 RO=0:WI(0)=0:WI(1)=0:GOSUB *TI:CLS 3
130 '     ｼｮｷｾｯﾃｲ2 -----------------------------------------------------------
140 *SHOKI
150 FOR I=0 TO 1:X(I)=248+143*I:Y(I)=250:HP(I)=280:PC(I)=0:NC(I)=0:NA(I)=0
160 P2(I)=0:DO(I)=0:DM(I)=0:HT(I)=0:DZ(I)=0:DS(I)=0:AT(I)=0:NEXT I
170 FOR S=0 TO 1:GOSUB *PASET:NEXT S:GOSUB *HP
180 LINE(0,347)-(639,399),4,BF:LINE(0,160)-(639,346),0,BF
190 COLOR 7:GOSUB *VC:LOCATE 4,2:PRINT N$(0):LOCATE 67,2:PRINT N$(1)
200 '     ｶｲｼ -----------------------------------------------------------------
210 *STRAT
220 FOR S=0 TO 1:GOSUB *PUT.:NEXT S:S=1
230 COLOR 7:LOCATE 33,11:PRINT "ROUND";AKCNV$(STR$(RO+1))
240 FOR W=0 TO 17000:NEXT W:LOCATE 33,11:PRINT SPC(14)
250 LOCATE 35,11:PRINT "FIGHT"
260 GOSUB *B1:GOSUB *B1:GOSUB *B1:LOCATE 33,11:PRINT SPC(14)
270 '     ﾒｲﾝ -----------------------------------------------------------------
280 *MAIN
290 Q=S:S=1-S
300 GOSUB *ATTACK
310 ON PL(S) GOSUB *KEY.,*COM.
320 GOSUB *MOVE
330 ON -(S=0) GOTO *MAIN
340 LINE(0,136)-(639,346),0,BF
350 S=0:GOSUB *PUT.:S=1:GOSUB *PUT.
360 GOTO *MAIN
370 '     ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ -----------------------------------------------------------
380 *KEY.
390 ON S+1 GOTO 400,450
400 I2=INP(&HE2):I3=INP(&HE3):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
410 X1=(I2=191)-(I3=254):Y1=(I4=239)-(I4=191)
420 Z1=-(I5=251 OR I5=250)-(I5=254 OR I5=250)*2
430 G1=-(I2=127 AND Y1=0)-(Y1=1)*2
440 GOTO 500
450 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I7=INP(&HE7)
460 X1=(I0=239 OR I0=235)-(I0=191 OR I0=187)
470 Y1=(I1=254)-(I0=251 OR I0=235 OR I0=187)
480 Z1=-(I7=191 OR I7=63)-(I7=127 OR I7=63)*2
490 G1=-((I0=223 OR I0=219) AND Y1=0)-(Y1=1)*2
500 RETURN
510 '     ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ------------------------------------------------------------
520 *COM.
530 ON -(AT(S)>0) GOTO 580
540 X1=INT(RND*3)-1:G1=0:Z1=0:XX=ABS(X(S)-X(Q))
550 IF (XX>115)*(RND*4>2) OR (XX>95)*(RND*5<3)*(AT(Q)=0) THEN X1=PD(S):GOTO 580
560 IF (AT(Q)>0)*(XX<110)*(PC(Q)<2) THEN G1=INT(RND*2)+1:GOTO 580
570 IF XX<95 THEN X1=-(INT(RND*2)=1)*PD(S):Z1=INT(RND*2)+1:Y1=INT(RND*3)-1
580 RETURN
590 '     ｺｳﾄﾞｳ ---------------------------------------------------------------
600 *MOVE
610 ON -(AT(S)<>0) GOTO 700:ON -(DZ(S)<>0) GOTO *DOWN
620 DO(S)=0:GD(S)=0:L=2:BO(S)=BO(S)+(BO(S)>0 AND DM(S)=0)
630 IF DM(S)<>0 THEN X1=0:DM(S)=DM(S)-1:X(S)=X(S)-PD(S)*10:GOTO 820
640 ON -(Z1<>0) GOTO 700
650 IF G1=1 THEN GD(S)=1:NA(S)=26:GOSUB *NAC:PC(S)=2:PCC(S)=2:GOTO 820
660 IF G1=2 THEN GD(S)=2:NA(S)=27:GOSUB *NAC:PC(S)=2:PCC(S)=2:GOTO 820
670 X(S)=X(S)+X1*30
680 IF Y1=-1 THEN DO(S)=1:NA(S)=2:GOSUB *NAC:PC(S)=2:PCC(S)=2:GOTO 820
690 '
700 ON -(Z1=0 OR Z1=3 OR AT(S)=0 AND HT(S)=1) GOTO 820
710 ON -(AT(S)<>0 AND (HT(S)=0 OR PC(S)>0)) GOTO 820
720 HT(S)=0:NA=NA(S):AT=AT(S):IF NA=1 THEN NA=0
730 MK=(X1=-PD(S))-(X1=PD(S))
740 ZZ=(Z1-1)*5-(MK=1 AND Y1=0)-(X1=0 AND Y1=-1)*2
750 ZZ=-(X1=0 AND Y1=1)*3-(MK=1 AND Y1=1 AND Z1=2)*4-(ZZ>0)*ZZ
760 '
770 NA=WW(ZZ,NA):IF (NA=0)*(AT=0) THEN NA=WW(ZZ,0)
780 ON -(NA=0) GOTO 820
790 NA(S)=NA:AT(S)=C(NA):HI(S)=D(NA):L=E(NA):LL=F(NA)
800 GOSUB *NAC:PC(S)=L:AC(S)=2:PCC(S)=LL
810 '
820 IF PC(S)=0 THEN L=PCC(S):NC(S)=1-NC(S):NA(S)=NC(S):GOSUB *NAC:PC(S)=PCC(S)
830 ON -(PC(S)>0) GOSUB *NAM
840 IF X(S)<55 THEN X(S)=55 ELSE IF X(S)>585 THEN X(S)=585
```

★ペンティアム90MHzがついていたパソコンには限られたクロック周波数のものしか使えないということを聞いたのですが，本当ですか？（香川県丸亀市・**高塚将之15才**）……【**影**：よぉ～し，この私が答えてあげよう。そもそも…あっ，スペースが！残念。】

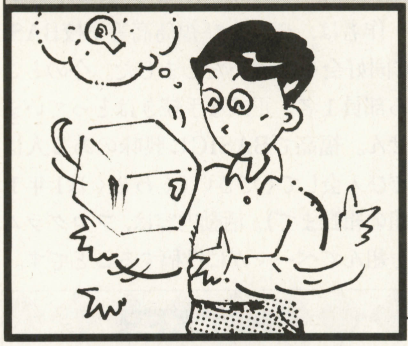
■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社「03(3445)6111(代表)」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は一回三百八十円、複数冊注文できます)でお求めいただけます。

```
850 IF (ABS(X(S)-X(Q))<35)*(X1<>0) THEN X(S)=X(Q)+PD(Q)*35
860 RETURN
870 '   ｺｳｹﾞｷ ------------------------------------------------------------
880 *ATTACK
890 ON -(AT(S)=0 OR PC(S)>0 OR DZ(Q)=2) GOTO 950
900 KX=ABS(AX(S)-X(Q)):KY=ABS(AY(S)-Y(Q))
910 KK=SGN(AX(S)-X(Q)):KZ=ABS(X(S)-X(Q))
920 ON -(KX>37 OR KY>60+(DZ(Q)=1)*28 OR HI(S)=1 AND DO(Q)=1) GOTO 950
930 ON -(GD(Q)=1 AND HI(S)<>3 OR GD(Q)=2 AND HI(S)=3) GOTO *GARD
940 GOSUB *HIT
950 RETURN
960 *HIT
970 DX=INT(AX(S)/8):DY=INT(AY(S)/16):HT(S)=1:PCC(S)=G(NA(S))
980 LOCATE DX,DY:COLOR 2:PRINT "★"
990 IF DZ(Q)=1 THEN YS(Q)=-23:GOTO 1040
1000 IF KX>0 AND KK=PD(S) THEN BO(Q)=BO(Q)+B(NA(S))+2:DM(Q)=2:GOTO 1020
1010 AC(Q)=0:HT(Q)=0:AT(Q)=0:DM(Q)=1:BO(Q)=BO(Q)+B(NA(S))
1020 IF BO(Q)>9 THEN GOSUB 1090:GOTO 1040
1030 NA(Q)=27+HI(S):S=Q:L=2:GOSUB *NAC:PC(S)=2:S=1-Q
1040 DD=A(NA(S))+A(NA(S))*((LV(S)-3)*.2)
1050 IF (KX>0)*(KK=PD(S)) OR DZ(Q)=1 THEN DD=DD*1.2
1060 GOSUB *B2:HP(Q)=HP(Q)-DD:GOSUB *HP
1070 IF HP(Q)<0 THEN DS(Q)=1:ON -(DZ(Q)=0) GOSUB 1090
1080 LOCATE DX,DY:COLOR 7:PRINT "  ":RETURN
1090 FT(Q)=11+INT(H(NA(S))/2):S=Q:DZ(S)=1:YS(S)=-35-INT((115-KZ)/9):NA(S)=31
1100 L=2:LL=2:GOSUB *NAC:PC(S)=2:DO(S)=0:GD(S)=0:BO(S)=0:S=1-Q:RETURN
1110 *GARD
1120 DX=INT(AX(S)/8):DY=INT(AY(S)/16)
1130 LOCATE DX,DY:COLOR 5:PRINT "●"
1140 HT(S)=0:X(Q)=X(Q)+(HI(S)<>3)*PD(Q)*30+(HI(S)=3)*PD(Q)*5
1150 GOSUB *B3:LOCATE DX,DY:COLOR 7:PRINT "  ":GOTO 950
1160 '  ﾌｯﾄﾋﾞ & ﾀﾞｳﾝ --------------------------------------------------------
1170 *DOWN
1180 IF DZ(S)=1 THEN X(S)=X(S)-PD(S)*FT(S):YS(S)=YS(S)+18:Y(S)=Y(S)+YS(S):ON -(Y
(S)<320) GOTO 830:Y(S)=320:DZ(S)=2:DD(S)=2:DM(S)=0
1190 IF DZ(S)=2 THEN DD(S)=DD(S)-1:ON -(DD(S)>0) GOTO 830:Y(S)=250:DZ(S)=0
1200 ON -(DS(0)+DS(1)<>0) GOTO *EN
1210 GOTO 630
1220 '  ﾋｮｳｼﾞ ----------------------------------------------------------------
1230 *PUT.
1240 XX=X(S):YY=Y(S):AA=0:LS=34:GOSUB *KI:CIRCLE(XX,YY),15,8+S*7
1250 XX=X(S):YY=Y(S):AA=0:LS=17:GOSUB *KI:X0=XX:Y0=YY
1260 XX=X(S):YY=Y(S):AA=128:LS=17:GOSUB *KI
1270 X1=XX:Y1=YY:LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),8+S*7
1280 XX=X0:YY=Y0:AA=PA(S,1):LS=25:GOSUB *KI:LINE(X0,Y0)-(XX,YY),6-S
1290 X2=XX:Y2=YY:AA=PA(S,2):LS=25:GOSUB *KI:LINE(X2,Y2)-(XX,YY),6-S
1300 IF AT(S)=3 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1310 XX=X0:YY=Y0:AA=PA(S,3):LS=25:GOSUB *KI:LINE(X0,Y0)-(XX,YY),14-S
1320 IF AT(S)=5 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1330 X3=XX:Y3=YY:AA=PA(S,4):LS=25:GOSUB *KI:LINE(X3,Y3)-(XX,YY),14-S
1340 IF AT(S)=1 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1350 XX=X1:YY=Y1:AA=PA(S,5):LS=39:GOSUB *KI:LINE(X1,Y1)-(XX,YY),6-S
1360 X4=XX:Y4=YY:AA=PA(S,6):LS=39:GOSUB *KI:LINE(X4,Y4)-(XX,YY),6-S
1370 IF AT(S)=4 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1380 XX=X1:YY=Y1:AA=PA(S,7):LS=39:GOSUB *KI:LINE(X1,Y1)-(XX,YY),14-S
1390 IF AT(S)=6 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1400 X5=XX:Y5=YY:AA=PA(S,8):LS=39:GOSUB *KI:LINE(X5,Y5)-(XX,YY),14-S
1410 IF AT(S)=2 THEN AX(S)=XX:AY(S)=YY
1420 RETURN
1430 *KI
1440 AA=(AA+PA(S,0)) AND &HFF
1450 XX=XX+CO(AA)*LS
1460 YY=YY+SI(AA)*LS
1470 RETURN
1480 '  ｶｸﾄﾞ ｹｲｻﾝ -----------------------------------------------------------
1490 *PASET
1500 FOR I=0 TO 8:PA(S,I)=P(S,I,P2(S)):NEXT I:RETURN
1510 *NAC
1520 FOR I=0 TO 8:PA=PA(S,I):PN=P(S,I,NA(S)):PN=PN-PA
1530 ON -(PN<=128 OR PN<=-128) GOTO 1550
1540 PN=-((256-P(S,I,NA(S)))+PA)
1550 NA2(S,I)=PN/(L+1):NEXT I
1560 *NAM
1570 PC(S)=PC(S)-1:FOR I=0 TO 8:PA(S,I)=PA(S,I)+NA2(S,I):NEXT I
1580 X1=1:X(S)=X(S)+PD(S)*H(NA(S))
1590 IF PC(S)=0 AND AC(S)>0 THEN AC(S)=AC(S)-1:IF AC(S)=0 THEN AT(S)=0:HT(S)=0
1600 RETURN
1610 '  ﾀｲﾘｮｸ & ｼｮｳﾘ ｶｲｽｳ  ﾋｮｳｼﾞ -----------------------------------------
1620 *HP
1630 LINE(19,10)-(301,25),7,BF,2
1640 ON -(HP(0)<0) GOTO 1660
1650 LINE(300,11)-(300-HP(0),24),5,BF
1660 LINE(339,10)-(621,25),7,BF,2
1670 ON -(HP(1)<0) GOTO 1690
1680 LINE(340,11)-(340+HP(1),24),5,BF
1690 RETURN
1700 *VC
```

```
1710 COLOR 7:LOCATE 34,2:PRINT "☆☆    ☆☆":COLOR 6
1720 IF WI(0)>0 THEN FOR I=1 TO WI(0):LOCATE 38-I*2,2:PRINT "★":NEXT I
1730 IF WI(1)>0 THEN FOR I=1 TO WI(1):LOCATE 40+I*2,2:PRINT "★":NEXT I
1740 COLOR 7:RETURN
1750 '  ｼｮｳﾌﾞ ｱﾘ ----------------------------------------------------------
1760 *EN
1770 IF DS(1)=1 THEN WI=1:WI(0)=WI(0)+1 ELSE WI=2:WI(1)=WI(1)+1
1780 GOSUB *VC:COLOR 7:LOCATE 31,11:PRINT N$(WI-1)"  勝利"
1790 FOR W=0 TO 10000:NEXT W:LOCATE 27,11:PRINT SPC(30)
1800 ON -(WI(0)=2 OR WI(1)=2) GOTO 120:RO=RO+1:GOTO *SHOKI
1810 '  ﾀｲﾄﾙ ---------------------------------------------------------------
1820 *TI
1830 CLS 3:X(0)=150:Y(0)=260:X(1)=489:Y(1)=260
1840 FOR S=0 TO 1:GOSUB *PASET:GOSUB *PUT.:NEXT S:LOCATE 38,16:PRINT "VS"
1850 FOR I=0 TO 7:COLOR 1:LOCATE 23,3+I:PRINT TI$(I):NEXT I
1860 S=S+1 AND 1:GOSUB *KEY.:IF G1=1 THEN PL(S)=3-PL(S)
1870 RX=LV(S)+X1:LV(S)=LV(S)-((RX>0 AND RX<10) AND X1<>0)*X1
1880 GOSUB 1890:FOR W=0 TO 230:NEXT W:ON -(INP(&HE9)<>191) GOTO 1860:RETURN
1890 LOCATE 15+S*40,12:COLOR 7:PRINT N$(S)
1900 LOCATE 27+S*20,16:COLOR 3:PRINT P$(PL(S))
1910 FOR I=1 TO LV(S):LOCATE 6+S*46+I*2,21:COLOR 4:PRINT "★":NEXT I
1920 FOR I=LV(S) TO 8:LOCATE 8+S*46+I*2,21:COLOR 7:PRINT "☆":NEXT I:RETURN
1930 '  ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ----------------------------------------------------------
1940 *DA
1950 RESTORE 2090:FOR I=0 TO 7:READ TI$(I):NEXT I
1960 FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 8
1970 READ P(1,I,J):P(0,I,J)=256-P(1,I,J):NEXT I
1980 READ A(J),B(J),C(J),D(J),E(J),F(J),G(J),H(J):NEXT J
1990 FOR J=32 TO 35:READ A(J),B(J),G(J),H(J),H:FOR I=0 TO 8
2000 P(0,I,J)=P(0,I,H):P(1,I,J)=P(1,I,H):NEXT I
2010 C(J)=C(H):D(J)=D(H):E(J)=E(H):F(J)=F(H):NEXT J
2020 FOR I=0 TO 9:READ C:FOR J=0 TO C:READ A,B:WW(I,A)=B:NEXT J,I
2030 RETURN
2040 '  ｺｳｶｵﾝ ---------------------------------------------------------------
2050 *B1:FOR W=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT W:RETURN
2060 *B2:FOR W=0 TO 16:BEEP 1:BEEP 0:NEXT W:RETURN
2070 *B3:FOR W=0 TO 4:BEEP 1:BEEP 0:NEXT W:RETURN
2080 '  ﾀｲﾄﾙ ---------------------------------------------------------------
2090 DATA "   █  █████         █      "
2100 DATA "  ███  █  █         █      "
2110 DATA "   █  █  █         █       "
2120 DATA " █████ █████        █       "
2130 DATA "   █  █  █        █ █      "
2140 DATA " █ ██  █████      █   ██    "
2150 DATA " ███             █     ██   "
2160 DATA "█  ██████████    ██      ███"
2170 '  ｶｸﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ -------------------------- DM FT AT HI L LL LL2 X -----------
2180 DATA 248,112,216,176,240,128,108,156,124 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ﾃｲｼ1
2190 DATA 244,116,212,168,244,136,108,160,124 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ﾃｲｼ2
2200 DATA 204,164,020,196,008,172,156,188,172 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ｼｬｶﾞﾑ
2210 DATA 224,200,236,140,004,184,156,164,116 ,22,2 ,3,2,2,3,2,4 'L ｽﾄﾚｰﾄ
2220 DATA 244,168,216,108,220,140,108,164,128 ,9 ,2 ,3,2,1,4,4,2 'L ｼﾞｬﾌﾞ
2230 DATA 232,084,196,188,220,140,116,164,132 ,14,3 ,1,2,2,2,2,4 'P ﾊﾟﾝﾁ
2240 DATA 232,184,220,112,000,164,132,140,116 ,18,3 ,3,2,2,3,2,4 'L ﾊﾟﾝﾁ
2250 DATA 236,104,224,192,044,140,116,168,132 ,6 ,1 ,5,2,1,4,4,2 'R ﾋｼﾞ ｳﾁ
2260 DATA 228,232,228,136,228,168,136,140,112 ,15,10,3,1,2,3,2,4 'ﾌﾐｺﾐ L ﾊﾟﾝﾁ
2270 DATA 220,148,012,236,004,172,128,192,152 ,42,10,1,1,2,4,3,4 'R ｱｯﾊﾟｰ
2280 DATA 220,236,012,136,244,196,152,172,128 ,21,4 ,3,1,2,4,3,4 'L ｱｯﾊﾟｰ
2290 DATA 232,080,212,196,044,136,120,172,112 ,29,10,5,2,2,6,4,12'R ﾌｯﾄﾊﾞｼ
2300 DATA 016,180,236,092,204,208,192,132,096 ,28,4 ,4,1,2,4,3,1 'L ｳｴ ｹﾞﾘ
2310 DATA 296,108,224,176,224,140,104,188,168 ,77,10,2,1,2,5,4,1 'ﾐﾅｸﾙ ｷｯｸ
2320 DATA 020,068,148,140,236,120,100,204,192 ,14,4 ,2,1,2,3,2,1 'R ｳｴ ｹﾞﾘ
2330 DATA 228,108,216,192,008,224,204,172,144 ,10,3 ,4,2,2,3,2,0 'R ﾁｭｳ ﾀﾞﾝ ｹﾞﾘ
2340 DATA 244,100,200,084,196,192,112,224,128 ,56,10,6,2,2,5,4,0 'ﾄﾋﾞ ﾋｻﾞ ｹﾞﾘ
2350 DATA 012,172,252,112,220,168,156,128,096 ,12,3 ,4,3,2,4,3,0 'L ｼﾀ ｹﾞﾘ
2360 DATA 240,108,216,184,252,196,180,156,128 ,14,2 ,4,3,2,3,2,0 'L ｼﾀ ｹﾞﾘ2
2370 DATA 024,108,228,164,248,108,096,148,140 ,8 ,2 ,2,3,2,3,2,0 'ｼﾀ ｹﾞﾘ
2380 DATA 040,028,240,080,004,108,148,084,092 ,24,10,4,3,2,4,4,0 'L ｱｼﾊﾞﾗｲ
2390 DATA 032,060,212,092,252,092,112,180,188 ,42,10,2,1,2,6,5,2 'ｳｼﾛ ｼﾞｮｳｹﾞﾘ
2400 DATA 008,148,244,104,204,172,092,212,200 ,19,3 ,2,1,2,5,4,0 '2 ﾀﾞﾝｹﾞﾘ (R)
2410 DATA 020,172,232,052,192,208,188,160,072 ,33,10,4,1,2,5,4,0 '2 ﾀﾞﾝｹﾞﾘ (L)
2420 DATA 044,104,244,076,220,080,100,140,160 ,24,10,2,2,2,4,3,0 'ｳｼﾛ ﾁｭｳ ｹﾞﾘ
2430 DATA 248,092,204,144,244,144,116,204,128 ,28,10,6,2,1,4,3,0 'ﾋｻﾞ ｹﾞﾘ
2440 DATA 244,168,000,192,024,128,108,168,124 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ｳｴ&ﾁｭｳ ｶﾞｰﾄﾞ
2450 DATA 224,148,200,164,176,164,132,188,156 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ｼﾀ ｶﾞｰﾄﾞ
2460 DATA 024,088,180,116,206,128,096,148,100 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ｳｴ ﾀﾞﾒｰｼﾞ
2470 DATA 228,112,224,168,228,188,152,212,164 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ﾁｭｳ ﾀﾞﾒｰｼﾞ
2480 DATA 020,164,224,200,232,136,116,160,136 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ｼﾀ ﾀﾞﾒｰｼﾞ
2490 DATA 052,100,208,172,236,144,112,160,128 ,0 ,0 ,0,0,0,0,0,0 'ﾌｯﾄﾋﾞ
2500 DATA 28,1,2,4,7, 18,1,2,4,7, 33,9,2,4,10, 39,10,4,0,16
2510 ' ﾚﾝｿﾞｸ ﾜｻﾞ ﾃﾞｰﾀ ---------------------------------------------------
2520 DATA 3,5,6,18,3,19,8,0,5, 3,7,4,17,32,19,33,0,7, 5,3,9,6,9,10,9,33,9,5,10
2530 DATA 0,34, 0,0,11 ,3,5,6,18,3,19,8,0,5
2540 DATA 10,5,24,6,24,14,12,18,25,32,13,0,14,4,14,7,14,15,14,19,14,33,14
2550 DATA 1,0,15,19,15, 5,4,22,7,35,25,16,22,23,33,23,0,21
2560 DATA 5,0,20,3,20,4,20,6,20,7,20,17,20, 2,5,18,19,17,0,19
2570 '-------------------------------------------------------------------
```


★モデム内蔵のワープロでインターネットを試みることの長短は？（長崎市・池田巧19才）……【影：長短？長短って何だ？編：ワープロでインターネットはちょっと厳しそうですね～。影：大丈夫。30%の可能性も，勇気で100%にするのだ！編：？？】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC）用



新感覚パズル

TETOG（ティーイーティーオージー）

紺野　繁昭（16才）

内　容

ちょっと変わったパズルゲームです。

10×10の枠内で，重力を4方向に変えながら，“TETOG”というストリングを揃えればクリアです（縦でも横でも可能です）。

遊びかた

タイトル画面で面を聞いてきます。1からLOFまで（エディタの場合は1からLOF＋1まで）の数を入れてください。そうすると画面に面が出てきます。何かキーを押すとゲームが始まります。

カーソル・キーで上下左右。動かしたいブロックに合わせてスペース・キーを押すと，そのブロックを持つことができて，そのあと，カーソル・キーで動かす方向を決めます。ただし，動かす方向にブロックがあれば動かせません。何かのブロックの下にあるブロックでも動かせます。動かしたあと，下に何もなければ落下します。重力の向きを変えるには，カーソルの位置にかかわらず，リターン・キーを押して，カーソル・キーで重力の方向を決めます。なお，スペース・キーとリターン・キーは，押したあと，何も押さずにもう一度押すと，キャンセルできます。また，ゲーム中ESCキーでタイトル画面に戻ります。全9面あります（それ以上エディタでつくれますが）。

特定の解きかたはありません。じっくり考えれば必ず解けます。

エディタについて

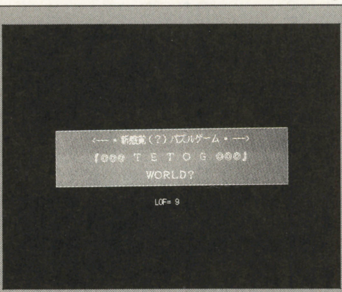
作者はとても親切なので，エディタをつけておきました（全く親切な奴だ）。エディタは，SHIFTキーを押しながらRUNすると起動できます（というかエディット・モード）。その際，カナキーははずしましょう。

カーソルで移動，スペース・キーで置く。テンキーの0から6で種類を変えます。

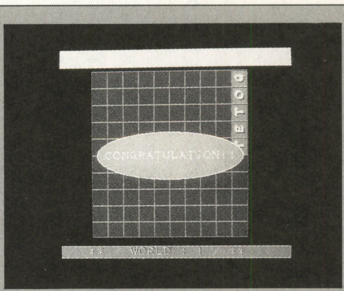
0：空白　1：普通のブロック
2：動かないブロック　3：T
4：E　5：O　6：G

リターン・キーでディスクに記録し，ESCキーで記録せずに終了します。ただし，“G”は一つだけにしないと揃いません。その前に，“T”が3個あったりするような面は作らないように。

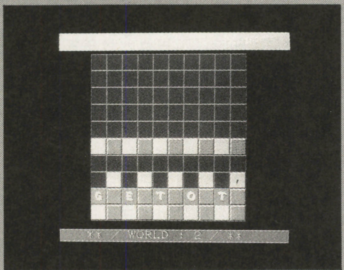
WORLDを入力する場合，LOFの次のレコードまでしか入力できません。デバッグの関係上そうなってしまいました。面は，最大で100面までつくれます。まあそこまで作る人はいないでしょうが…。なお，1面につき，1レコード使っています（そのため無駄が多いがどう



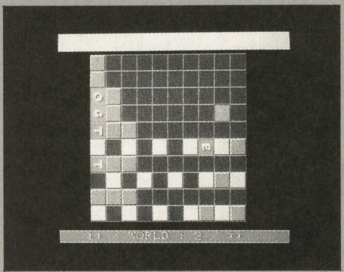
◀《写真1》難解な面がいっぱい。自作面も作れる



◀《写真2》1面は簡単！TETOGと並べよう



▶《写真3》さぁ2面！邪魔なブロックが出てくる



▶《写真4》うきー！もうなにがなんだか…（涙）

★うちの先生は「電線なしで人工衛星で，パソコン通信できる」といってましたが，信用していいのでしょうか？（愛知県海部郡・K・N・79％ 18才）……【影：できますよ～。私なんか，電線どころか，パソコンさえもいらない～。つぐ美：何やる気なんだか。】

かご勘弁を)。

入力方法について

まず，**リスト1**（TG_DTMK.BAS）を入力して，RUNしてください。すると，TETOG_G.DATとTFTOG_M.DATの二つのファイルが作成されます。それから**リスト2**（TETOG.BAS）を実行してください。

改造について

単純明快なパズルゲームですが，わかりづらい部分が多いと思います。何しろ制作者が制作者ですから。

プログラムについて

高度な技術は使おうにも使えないので，使っていません。その割にはわかりづらいでしょう。ブロックを落とす処理なのですが，もっと普遍的にしようと思ったのですが，自分には無理だと悟って各ケースにわけてあります。結構わかりやすいと思います。

グラフィック・データ作成にやたら時間がくうので，グラフィック・データ作成用（兼マップデータ作成用）に別にプログラムを作りました。その分データ・ファイルの容量がくいます。その際，97年2月号の「跳べ！ダイブ君」(SENIMU氏）を参考にしました。

長さは，10000バイトに満たない程度です（二つ合わせて)。そのうちREM文は29行もあるので，それを除けば大した長さではないと思います。

福島の僻地ではどこの本屋に行ってもBASIC関係の本がおいてないんですよ。今度特集でも組んで紹介してください。

《主な変数》

G( )……………………グラフィック・データ
DG( )…………………グラフィック・データ作成用
W( )……………………マップ
DW( )…………………マップ記憶用
D( )……………………エンディング用データ
IK$( )…………………キャラクター・コード格納
SQX( ), SQY( )……文字の並ぶ方向
GDX( ), GDY( )……重力の向き（実数）
XP, YP………………キー入力に対するカーソルの移動方向
GX, GY………………“G”の座標
ED……………………エディット・モードかどうか
X, Y…………………座標
OCA…………………どんな場合か
MD……………………重力の方向
DX, DY; DDX, DDY…一時的な座標の記憶用
I, J, K, Nなど……FOR用
A$, D$………………データ用

＊ただし《リスト1》データ作成プログラムの1050行のKMID$中の
I+1 を I+2 に変更する

さいごに

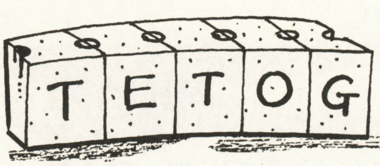
4日で仕上げました（勉強しなくていいのだろうか)。またそのうち投稿します。次もまた載せさせていただきますのでよろしく（その前にこれが載らないとな)。

おしらせ

作者は，このたび福島高等学校BASIC同好会を結成いたしました。今のところ部員1名。正式な手続きはとっていません。福高でBASICに興味のある人はぜひ入会してください(くわしくは1年1組の紺野まで)。活動内容は，プログラムを組んでベーマガに投稿することです。

CHECKER FLAG

編：いやぁ，これはなかなか新鮮な感じがしますね。アイデアの勝利ですね。
つぐ美：画面も美しくまとまっているね。



《リスト1》『TETOG』のデータ作成プログラム・リスト

```
1000 '---------------< DATA MAKER FOR "TETOG" >-----------------
1010 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,,,2:DEFINT A-Z
1020 DIM DG(3,15,15),G(242*22-1)
1030 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:READ D:TL$(I)=TL$(I)+CHR$(D):NEXT J,I
1040 DATA 170,0,0,170,85,0,0,85, 170,85,0,85,85,170,0,170     'TILE STRING
1050 FOR I=0 TO 3:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(AKCNV$("TEOG"),I+1))))
1060 NEXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15
1070 DG(I,J,K)=POINT(I*16+J,K):NEXT K,J,I
1080 FOR I=0 TO 1:LINE(30*I,0)-STEP(29,29),8,BF,TL$(I):NEXT
1090 LINE(60,0)-STEP(29,29),8,BF,13:FOR I=1 TO 2
1100 LINE(30*I+1,1)-(30*I+1,28),5:LINE(30*I+1,1)-(30*I+28,1),5
1110 LINE(30*I+28,1)-(30*I+28,28),0:LINE(30*I+1,28)-(30*I+28,28),0:NEXT
1120 FOR A=0 TO 3:FOR I=0 TO 3:LINE(90+30*I+A*120,0)-STEP(29,29),8,BF,2
1130 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 15:FOR L=0 TO 15:ON A+1 GOSUB 1260,1270,1280,1290
1140 IF DG=0 THEN 1160
1150 PSET(90+A*120+I*30+K+9-J,9-J+L),(DG*(I+3)*-(J<>4)-(J=4)*7)*-(J<>0)
1160 NEXT L
1170 NEXT K,J,I,A
1180 FOR I=0 TO 2:LINE(I*30,30)-STEP(29,29),2+I,BF:NEXT
1190 FOR I=0 TO 21:GET((I MOD 19)*30,(I¥19)*30)-STEP(29,29),G(242*I):NEXT
1200 DEF SEG=VARPTR(G(0),1):A=VARPTR(G(0),0):B=VARPTR(G(242*22-1),0)
1210 BSAVE"TETOG_G.DAT",A,B-A+2
1220 FOR ST=1 TO 9:FOR J=0 TO 9:READ D$:FOR I=0 TO 4
1230 DT$(ST)=DT$(ST)+MID$("0",1,-(ASC(MID$(D$,I+1,1))-48<7))+RIGHT$(STR$(((ASC(M
ID$(D$,I+1,1))-48)¥7)*10+((ASC(MID$(D$,I+1,1))-48)MOD 7)),LEN(STR$(((ASC(MID$(D$
,I+1,1))-48)¥7)*10+((ASC(MID$(D$,I+1,1))-48)MOD 7)))-1):NEXT I,J,ST
1240 OPEN"TETOG_M.DAT" AS #1:FIELD #1,100 AS A$
1250 FOR ST=1 TO 9:LSET A$=DT$(ST):PUT #1,ST:NEXT:CLOSE #1:END
1260 DG=SGN(DG(I,K,L)):RETURN
1270 DG=SGN(DG(I,L,15-K)):RETURN
1280 DG=SGN(DG(I,15-K,15-L)):RETURN
1290 DG=SGN(DG(I,15-L,K)):RETURN
1300 DATA 00000,00000,00000,00000,33564,00000,00000,00000,00000,00000    'M 1
1310 DATA 00000,00000,00000,00000,00000,?????,00000,22222,[MFTF,?????    'A 2
1320 DATA 00000,0@@@0,0?890,0?890,"04:Z0",01FS0,0?890,0?890,0@@@0,00000 'P 3
1330 DATA >187N,U000>,0>020,72Z>1,70801,70801,720>1,0>020,2000A,A1872    '  4
1340 DATA 00007,99@@>,20007,22@>>,22RS>,21H>>,22@>>,1000>,2@@??,10000    'D 5
1350 DATA 72@>0,72VL1,72@>1,720>1,72@?1,70001,71871,78K81,88888,88888    'A 6
1360 DATA 02@>0,0G0A0,0>0@0,07210,07210,18287,18887,1?897,88888,M8[8<    'T 7
1370 DATA >>>>>,1111[,A>>>>,11111,>>>>>,111T1,>>>>>,1F1M1,>>>>>,11111    'A 8
1380 DATA @>@2@,?0009,?>029,"F701:",?7019,?7019,M701<,?>029,?8889,@D@9@ '! 9
```

「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作り方までを紹介 千二百円

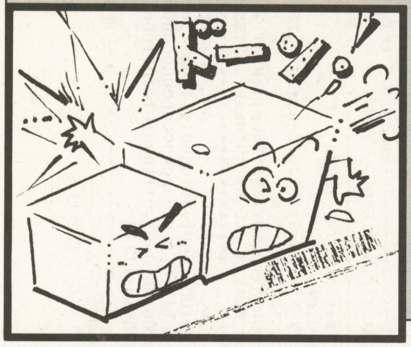
★最近，パソコンインフォメーションセンターが有料化になってきているのは，納得できない‼影さん，なんとかして…！（東京都杉並区・**尾道勝也16才**）……【**編**：影さんにまかせるよりマシです。影さんときたら…。**影**：パチッ！ジ…ジ…ボム‼**編**：またぁ？】

《リスト2》『TETOG』のメイン・プログラム・リスト

```
1000 '=============================================================
1010 '              --- * 新感覚（？）パズルゲーム * ---
1020 '
1030 '    ◆   **** #### [[【 T  E  T  O  G 】]] #### ****   ◆
1040 '
1050 '                        ... PRESENTED by SHIGEAKI.K
1060 '=============================================================
1070 '******************.... SETTING ....*******************************
1080 '-----------------------------------------------------<初期設定>
1090 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR 7,0,,,2
1100 DEFINT A-Z:ON STOP GOSUB *OV:STOP ON
1110 IF INP(&HE8)=191 THEN ED=1
1120 OPEN"TETOG_M.DAT" AS #1:FIELD #1,100 AS A$
1130 DIM DW(100,9,9),W(9,9),G(242*22-1),D(20,12)
1140 FOR I=0 TO 5:IK$(I)=CHR$(32-I):NEXT
1150 FOR I=1 TO 4:READ XP(I),YP(I):NEXT
1160 DATA 0,1,0,-1,-1,0,1,0
1170 FOR I=0 TO 3:READ GDX(I),GDY(I),SQX(I),SQY(I):NEXT
1180 DATA 0,1,-1,-1, -1,0,1,-1, 0,-1,1,1, 1,0,-1,1
1190 '-----------------------------------------------------<データ読み込み>
1200 DEF SEG=VARPTR(G(0),1):BLOAD"TETOG_G.DAT",VARPTR(G(0),0)
1210 FOR ST=1 TO LOF(1):GET #1,ST:FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 9
1220 DW(ST,I,J)=VAL(MID$(A$,I+J*10+1,1)):NEXT I,J,ST:CLS 3:RESTORE 2290
1230 FOR I=1 TO 11:READ D$:FOR J=1 TO 19:D(J,I)=VAL(MID$(D$,J,1)):NEXT J,I
1240 '-----------------------------------------------------<タイトル画面>
1250 CONSOLE 15,1:ERASE W:DIM W(9,9):LINE(100,150)-(540,250),4,BF,12
1260 RESTORE 2340:FOR I=0 TO 2:READ A,B,D$:LOCATE A,B:COLOR 7-I:PRINT D$:NEXT
1270 IF ED THEN LOCATE 30,7:PRINT"*エディットモード*"
1280 LOCATE 36,17:PRINT"LOF=";LOF(1):LOCATE A+5,B+1:LINE INPUT ST$:ST=VAL(ST$)
1290 IF ST<1 OR(ST>LOF(1))*(1-ED) OR ST>LOF(1)+1 THEN 1280 ELSE CONSOLE 0,25:CLS
 3
1300 '*************************.... MAIN ....*********************************
1310 '-----------------------------------------------------<メイン・ルーチン>
1320 IF ST=LOF(1)+1 AND ED=0 THEN *CL
1330 CLS:MD=0:GOSUB *RDD:GOSUB *DR100:OCA=2:X=0:Y=0:KD=0
1340 IF ED=0 THEN WHILE INKEY$="":WEND:I=1:GOSUB *MV:OCA=0 ELSE OCA=0
1350 *MAIN
1360  K$=INKEY$:IF K$="" THEN *MAIN
1370  FOR I=1 TO 4:IF K$=IK$(I)THEN GOSUB *MV
1380  NEXT:ON ED GOTO 1440
1390  IF CL THEN CL=0:ST=ST+1:GOTO 1320
1400  IF K$=CHR$(13)THEN OCA=2*-(OCA=0):GOSUB *PT:GOSUB *WP
1410  IF K$=IK$(0)AND W(X,Y)AND W(X,Y)<>2 THEN BEEP:OCA=-(OCA=0):GOSUB *PT:GOSUB
 *WP
1420  IF K$="G" THEN 1320 ELSE IF K$=IK$(5)THEN CLS 3:GOTO 1250
1430 GOTO *MAIN
1440  IF K$=CHR$(13)THEN GOSUB *WRITING:CLS 3:GOTO 1250
1450  IF K$= IK$( 0)THEN W(X,Y)=KD:GOSUB *PT:GOSUB *WP
1460  IF K$= IK$( 5)THEN CLS 3:GOTO 1250
1470  FOR I=0 TO 6:IF K$=MID$("0123456",I+1,1)THEN KD=VAL(MID$("0123456",I+1,1))
1480  NEXT
1490 GOTO *MAIN
1500 '*************************.... SUB ....**********************************
1510 '-----------------------------------------------------<カーソルの移動>
1520 *MV:XI=X+XP(I):YI=Y+YP(I):ON -(OCA=2)GOTO 1550
1530  IF XI>9 OR XI<0 OR YI>9 OR YI<0 THEN RETURN
1540  ON OCA GOTO *JD2
1550  ON OCA GOTO *DDR,*DDR
1560  GOSUB *PT:X=XI:Y=YI
1570  ON-(OCA=3)GOSUB *DDR
1580 GOSUB *WP:OCA=0:RETURN
1590 *JD2:IF W(XI,YI)THEN RETURN ELSE 1550
1600 '-----------------------------------------------------<カーソル描画>
1610 *WP:PUT(160+X*30,50+Y*30),G(242*(19+OCA+(OCA=3))):RETURN
1620 '-----------------------------------------------------<ブロック描画>
1630 *PT:IF W(X,Y)=6 THEN GX=X:GY=Y
1640      PUT(160+X*30,50+Y*30),G(242*(W(X,Y)-(W(X,Y)>2)*MD*4)),PSET:RETURN
1650 '-------------------------------------------<落とす処理（ケース分け）>
1660 *DDR
1670 DX=X:DY=Y:ON OCA GOTO 1680,1740,1820
1680 DM=W(X,Y):W(X,Y)=0:GOSUB *PT
1690 ON MD+1 GOSUB 1700,1710,1720,1730:X=DX:Y=DY:OCA=3:GOTO 1560
1700  FOR Y=9 TO 0 STEP -1:GOSUB 1840:NEXT:RETURN
1710  FOR X=0 TO 9        :GOSUB 1870:NEXT:RETURN
1720  FOR Y=0 TO 9        :GOSUB 1900:NEXT:RETURN
1730  FOR X=9 TO 0 STEP -1:GOSUB 1930:NEXT:RETURN
1740 FOR MD=0 TO 3:IF XP(I)=GDX(MD)AND YP(I)=GDY(MD)THEN 1750 ELSE NEXT
1750  ON MD+1 GOSUB 1780,1790,1800,1810:X=DX:Y=DY:OCA=0
1760  GOSUB *JD
1770  GOSUB *PT:GOSUB *WP:RETURN
1780  FOR X=0 TO 9         :FOR Y=9 TO 0 STEP -1:GOSUB 1840:NEXT Y,X:RETURN
1790  FOR Y=0 TO 9         :FOR X=0 TO 9        :GOSUB 1870:NEXT X,Y:RETURN
1800  FOR X=9 TO 0 STEP -1:FOR Y=0 TO 9        :GOSUB 1900:NEXT Y,X:RETURN
1810  FOR Y=9 TO 0 STEP -1:FOR X=9 TO 0 STEP -1:GOSUB 1930:NEXT X,Y:RETURN
1820 W(X,Y)=DM:GOSUB *PT:ON MD+1 GOSUB 1840,1870,1900,1930:X=DX:Y=DY:GOSUB *JD:R
ETURN
1830 '-------------------------------------------<落とす処理（実際の処理）>
1840 IF W(X,Y)=0 OR W(X,Y)=2 THEN RETURN
1850 FOR K=Y TO 9:IF K=9 THEN 1860 ELSE IF W(X,K+1)THEN 1860 ELSE NEXT
1860 DDY=W(X,Y):W(X,Y)=0:W(X,K)=DDY:GOSUB *PT:DDY=Y:Y=K:GOSUB *PT:Y=DDY:RETURN
1870 IF W(X,Y)=0 OR W(X,Y)=2 THEN RETURN
1880 FOR K=X TO 0 STEP -1:IF K=0 THEN 1890 ELSE IF W(K-1,Y)THEN 1890 ELSE NEXT
1890 DDX=W(X,Y):W(X,Y)=0:W(K,Y)=DDX:GOSUB *PT:DDX=X:X=K:GOSUB *PT:X=DDX:RETURN
1900 IF W(X,Y)=0 OR W(X,Y)=2 THEN RETURN
1910 FOR K=Y TO 0 STEP -1:IF K=0 THEN 1920 ELSE IF W(X,K-1)THEN 1920 ELSE NEXT
1920 DDY=W(X,Y):W(X,Y)=0:W(X,K)=DDY:GOSUB *PT:DDY=Y:Y=K:GOSUB *PT:Y=DDY:RETURN
1930 IF W(X,Y)=0 OR W(X,Y)=2 THEN RETURN
1940 FOR K=X TO 9:IF K=9 THEN 1950 ELSE IF W(K+1,Y)THEN 1950 ELSE NEXT
1950 DDX=W(X,Y):W(X,Y)=0:W(K,Y)=DDX:GOSUB *PT:DDX=X:X=K:GOSUB *PT:X=DDX:RETURN
1960 '-------------------------------------------<そろい判定＆面クリア>
1970 *JD:FOR N=0 TO 1
1980 K=GX:L=GY:FOR M=1 TO 4:K=K+SQX(MD)*N:L=L+SQY(MD)*(1-N)
1990 IF K>9 OR K<0 OR L>9 OR L<0 THEN 2060
2000 IF W(K,L)<>VAL(MID$("5343",M,1))THEN 2060
2010 NEXT
2020 CIRCLE(310,200),140,7,,,.3,F,11
2030 WHILE INKEY$<>" "
2040 COLOR C:LOCATE 23,12:PRINT"ＣＯＮＧＲＡＴＵＬＡＴＩＯＮ！！"
2050 C=C+1+(C=7)*7:WEND:CL=1:CLS:RETURN
2060 NEXT:RETURN
2070 '-------------------------------------------------------<面全体の描画>
2080 *DR100:FOR X=0 TO 9:FOR Y=0 TO 9:GOSUB *PT:NEXT Y,X
2090 LINE(100,10)-(540,42),5,BF,13:LINE(100,389)-(540,367),1,BF,9:LOCATE 19,1
2100 COLOR 6:PRINT"‖☆☆☆☆☆【  ＴＥＴＯＧ  】☆☆☆☆☆‖":LOCATE 19,23
2110 COLOR 4:PRINT AKCNV$("** / WORLD :"+STR$(ST)+" / **")
2120 RETURN
2130 '-------------------------------------------------------<面データ読み込み>
2140 *RDD:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:W(I,J)=DW(ST,I,J):NEXT J,I:RETURN
2150 '-------------------------------------------------------<ディスク書き込み>
2160 *WRITING:D$="":FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:DW(ST,J,I)=W(J,I)
2170  D$=D$+RIGHT$(STR$(W(J,I)),1):NEXT J,I:LSET A$=D$:PUT #1,ST:RETURN
2180 '-------------------------------------------------------<ＳＴＯＰキー用>
2190 *OV:CLOSE #1:COLOR 7:CONSOLE 0,24,1,1:CLS 3:END
2200 '-------------------------------------------------------<エンディング>
2210 *CL:CLS:FOR K=0 TO 12:FOR I=0 TO 12-K:FOR J=0 TO 20
2220  LINE(J*30+5,I*30-25)-STEP(29,29),0,BF
2230  PUT(J*30+5,I*30+5),G(242*(1-D(J,12-K))*(K+3)+D(J,12-K)*242),PSET
2240  NEXT J,I:FOR I=0 TO 3:ROLL 5:ROLL -5:NEXT I,K
2250  WHILE INKEY$<>" ":FOR C=1 TO 15:COLOR=(C,INT(RND*4096)):NEXT:WEND
2260  COLOR:COLOR 7:PRINT"THANK YOU FOR PLAYING... By SHIGEAKI.K":END
2270 '*************************.... DATA ....********************************
2280 '-------------------------------------------------------<エンディング用データ>
2290 DATA 1111101100110111111,1010100100100010001,0010000111100011100
2300 DATA 0010000100100010001,0111001100110111111,0000000000000000000
2310 DATA 1111101000010111110,0100010110010010001,0111000101010010001
2320 DATA 0100010100110010001,1111110100010111110
2330 '-------------------------------------------------------<メニュー用データ>
2340 DATA 21,10,<--- * 新感覚（？）パズルゲーム * --->
2350 DATA 21,12,『◎◎◎  Ｔ  Ｅ  Ｔ  Ｏ  Ｇ  ◎◎◎』
2360 DATA 34,14,ＷＯＲＬＤ？
```


★タケル～!!なぜなくなったんだ――影さん，タケルのかわりにできるものはないのですか？（岡山市・山崎智広15才）……【影：何言ってるんだ。君が今見てるこの本は何だ？一同：今後も一層の充実を図ります。だから，みなさんも投稿よろしくね!!】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



体当たり対戦ゲーム

ボックス・アタック

Team FA(17才)

自分のBOXを相手のBOXに体当たりさせてやっつける対戦ゲームです。

使いかた&遊びかた

オールBASICだから，普通に入力してRUN(要FM音源)。

そうしたら，まずプレイヤー設定を行ないます。最初に人数（2～5人）を決め，担当（コンピュータも可。レベルは3段階)，摩擦を入力します。すべての設定が終わるとゲームが始まります。

ゲームはターン制で，設定を入力した順にBOXを動かします。右上のほうでぐるぐる回っている円をスペース・キーでバシッと止めると，その下で，パワーメーターが動くので，これもバシッと止めます。

すると，BOXが打ち出されて，壁に当たったときは(ダメージ壁の場合,ダメージを受けてから）反射して，相手に当たったときは（相手の）パワーが減り，速度が転送されて，ふっ飛んでいきます（第1図)。

簡単に言えば，ゴルフゲームのように打って，ビリヤードのように動くということです。そうやって，最後に残った人の勝ちです。

テクニック

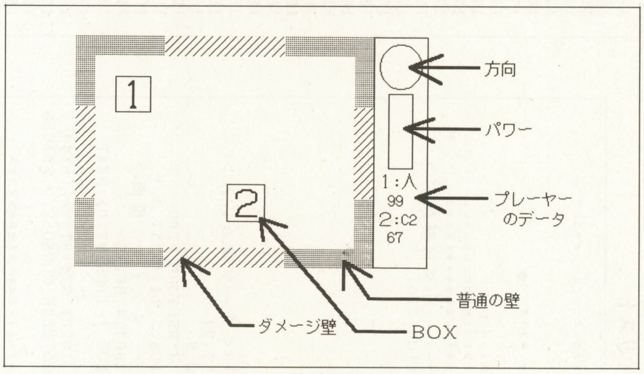
ルール上，相手を直接（間接じゃダメ）倒したプレイヤーは，10ポイント回復することになっているので，ここで回復するのがコツです。

コンピュータは近くのBOXを攻撃するので，打った後で止まった位置がコンピュータの近くにならないようにしましょう（ただ，一番最初の位置はランダムなので，運の問題なんだけど…)。また，この逆の場合もあるので，位置によっては逆転できます。

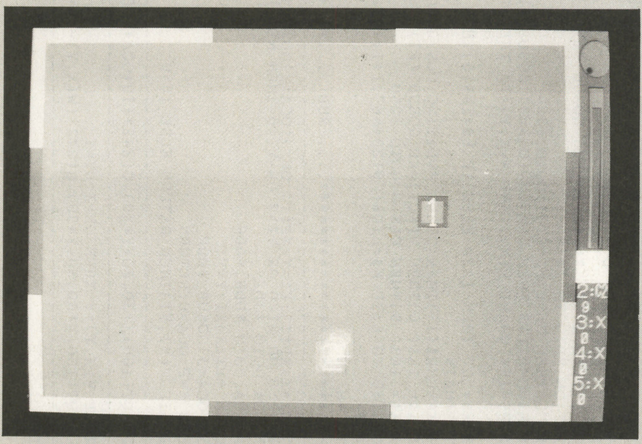
作戦として相手がこっちに近づいてくるまで端のほうで待機して，コンピュータどうしで戦わせておくという手もあります。あとは，自分で見つけてください。

しくみ

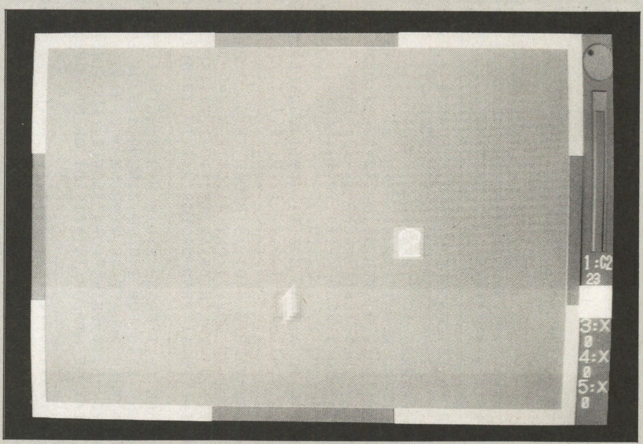
内容のわりに長いけど，変数表（第1



《第1図》 画面構成



▲《写真1》右上の丸で方向を決めるんだ



▲《写真2》その下のゲージで移動距離が決まる

「BASICマガジンCD―ROMスペシャル」(Vol．1からVol．3まであります)CD―ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

★かぜをひいた。1日中ベーマガを読んでいた。1年前のでも新鮮だった…。(京都市・池内宏樹14才)……【つぐ美：この冬はカゼが大流行だったわね。もう大丈夫？**編**：カゼとは縁遠い人もいますね。マスクはしてても。**影**：誰，それ？**つぐ美**：さて，誰かしら？】

《第１表》変数表

P( )	残り耐久力	I	現在のターンのプレーヤー番号－1
X( )	X座標	P	現在動いているBOXの番号－1
Y( )	Y座標	WA	ウェイト（全体）
M( )	摩擦	W2	ウェイト（移動）
CP( )	担当者（人間は０，コンピュータは１～３でレベルに相当）	S	移動係数
C%( )	BOXのグラフィック・データ	JF	０のとき，何もない １のとき，壁と衝突 ２のとき，他のBOXと衝突 ３のとき，死亡によりターン終了 ４のとき，衝突されたBOXの再スタート
CS( )	Cos（0～2πを64分割）		
SN( )	Sin（0～2πを64分割）		
PMAX	プレーヤーの人数－1		
R	角度		
K	打ち出すときのパワー		

表）をつけたので，がんばって解析してください。

ウェイトは，1060行のWA（全体），W２（移動）を変えて調節してください。グラフィック描画の速いマシンはW２の値を大きくします。

〔目安〕

i386SX（12MHz）で，WA＝10，W2＝7

i486SX（33MHz）で，WA＝75，W2＝12

最終行のデータは各BOXのマークになっているので，名前の頭文字や記号なんかを入れるとよいでしょう。

ときどき，壁と他のBOXなど同時にぶつかると，ハマってしまいます。どうしても納得のいかない人のために，応急処置を書いておきます。

①1650行のS＝K＊3/8を，S＝K＊3/16に変える。

②1830行のS＝S－M(P)を，S＝S－M(P)/2に変える。

③ウェイトを1/2倍に変える。

CHECKER FLAG

編：このゲームは結構はまりますね。方向と移動量をちゃんと計算しないと自滅してしまうところがなかなか…。

Dr.D：１回の移動で複数の相手にダメージをあたえたときもそう快じゃな。

おわりに

このゲームは１回の移動で全員にダメージを与えたときや，壁で反射して後ろからアタックしたときなんかが楽しいです。

それから，最近のマシンはとっても速いので，ウェイトを合わせるのに苦労しました。

あと，PC88やMSXのユーザーさん，がんばってください。

『ボックス・アタック』のプログラム・リスト

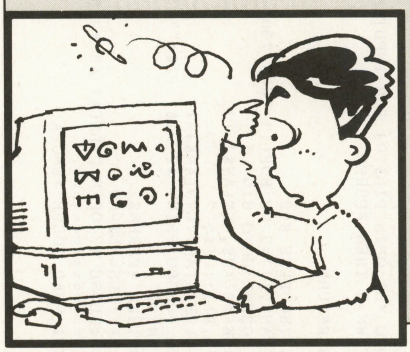
```
1000 '●●●●●●● ボックス・アタック [V1.2] ●●●●●●●
1010 '▬▬▬ 初期設定 ▬▬▬
1020 CLEAR ,&H4E00:PLAY ALLOC 255:PLAY "MBT160"
1030 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)):SCREEN 3,0,0,0:WIDTH 80,25
1040 CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 0,0,,,2:CLS 3
1050 DIM P(4),X(4),Y(4),M(4),CP(4),C%(1290),SN(63),CS(63),C$(4),D$(4)
1060 WA=10:W2=7 '◀── ウェイトを入れる
1070 PI=3.1415:FOR I=0 TO 63:CS(I)=COS(I*PI/32):SN(I)=SIN(I*PI/32):NEXT
1080 FOR I=0 TO 4:READ D$(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&h"+A$)):NEXT
1100 PAINT(0,0),1:LINE(600,0)-(639,399),3,BF:LINE(200,0)-(400,399),2,BF
1110 LINE(0,125)-(599,275),2,BF:LINE(16,16)-(583,383),0,BF
1120 CIRCLE(620,29),19,5,,,F,0:LINE(611,59)-(629,221),5,BF,0
1130 '▬▬▬ プレーヤー設定 ▬▬▬
1140 INPUT "何人で遊びますか（２～５人） ";A:PMAX=A-1
1150 FOR I=0 TO PMAX:P(I)=99:PRINT
1160 PRINT "プレーヤー";AKCNV$(STR$(I+1))
1170 INPUT "  担当は（人間→０、コンピューター→Ｌｖ１～３） ";CP(I)
1180 PRINT "    摩擦は（１～１０） ";
1190 IF CP(I)=0 THEN INPUT BR ELSE BR=INT(RND*10)+1:PRINT BR
1200 M(I)=.01*BR+.03
1210 F=0:X(I)=INT(RND*500)+50:Y(I)=INT(RND*300)+50
1220 FOR J=0 TO I-1
1230 IF ABS(X(J)-X(I))<75 AND ABS(Y(J)-Y(I))<75 THEN F=1:J=I-1
1240 NEXT:IF F=1 THEN 1210
1250 LINE(X(I),Y(I))-STEP(31,31),I*2+6,BF
1260 LINE(X(I)+5,Y(I)+5)-STEP(21,21),I*2+7,BF
1270 READ C$(I):A=VAL("&h"+JIS$(KMID$(C$(I),2,1)))
1280 PUT@(0,0),KANJI(A),PSET,1,0
1290 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
1300 IF POINT(X,Y)=1 THEN LINE(X*2+X(I),Y*2+Y(I))-STEP(1,1),4,B
1310 NEXT:NEXT:GET@(X(I),Y(I))-STEP(31,31),C%(I*258):NEXT
1320 LINE(0,0)-(15,15),1,BF:SCREEN ,,,1
1330 CLS:FOR N=0 TO PMAX:GOSUB *PR:NEXT
1340 '▬▬▬▬▬ メイン ▬▬▬▬▬
1350 *MA:FOR I=0 TO PMAX:IF P(I)=0 THEN 1860 ELSE PLAY "@77O5F2"
1360 COLOR@(75,14)-(79,23),0:COLOR@(75,I*2+14)-(79,I*2+15),4
1370 '▬▬▬ 方向
1380 IF CP(I)=0 THEN R=-1:GOTO 1490
```

```
1390 DS=700:FOR M=0 TO PMAX:IF M=I OR P(M)=0 THEN 1420
1400 DT=SQR((X(M)-X(I))^2+(Y(M)-Y(I))^2):IF CP(M)=0 THEN DT=DT-20
1410 IF DT<DS THEN B=M:DS=DT
1420 NEXT:IF DS<CP(I)*50+70 THEN 1440
1430 B=INT(RND*(PMAX+1)):IF B=I OR P(B)=0 THEN 1430
1440 IF X(B)=X(I) THEN DR=16-(Y(B)<Y(I))*32:GOTO 1460
1450 DY=Y(B)-Y(I):DX=X(B)-X(I):DR=ATN(DY/DX)/PI*32
1460 ES=1.8*(3-CP(I)/2):EE=RND*ES-ES/2:R=INT(DR+EE) AND 63
1470 IF X(I)>X(B) THEN R=R+32*((R>31)*2+1)
1480 GOSUB *WT:GOTO 1500
1490 R=R+1 AND 63
1500 CIRCLE(CS(R)*14+620,SN(R)*14+29),3,5,,,,F
1510 FOR W=0 TO WA*10:NEXT
1520 IF INP(&HE9)<>191 AND CP(I)=0 THEN CIRCLE STEP(0,0),3,0,,,,F:GOTO 1490
1530 SX=CS(R):SY=SN(R):WHILE INKEY$<>"":WEND
1540 GOSUB *WT:GOSUB *WT:WHILE INKEY$<>"":WEND
1550 '▬▬▬ パワー ▬▬▬
1560 IF CP(I)=0 THEN K=0:GOTO 1610
1570 IF RND>CP(I)*.05+.8 THEN K=INT(RND*26) ELSE K=INT(RND*7)+26
1580 GOSUB *WT:IF K=0 THEN 1610 ELSE 1600
1590 K=K+1:IF K=33 THEN K=0:LINE(615,60)-(625,220),0,BF:GOTO 1610
1600 LINE(615,220-K*5)-(625,220),2,BF
1610 FOR W=0 TO WA*6-K*(WA*.01):NEXT
1620 IF INP(&HE9)<>191 AND CP(I)=0 THEN 1590
1630 GOSUB *WT:IF K=0 THEN PLAY "@73O3D4":GOTO 1650
1640 IF K=32 THEN PLAY "@12O6E16G4" ELSE PLAY "@12O5C8"
1650 P=I:S=K*3/8
1660 '▬▬▬ 移動 ▬▬▬
1670 *ST:X=X(P):Y=Y(P)
1680 BX=X:BY=Y:X=X+SX*S:Y=Y+SY*S
1690 PUT@(BX,BY),C%(P*258),XOR:PUT@(X,Y),C%(P*258),XOR
1700 FOR W=0 TO WA*W2:NEXT
1710 '▬▬▬ 当たり判定 ▬▬▬
1720 IF X>16  AND X<551 THEN 1740 ELSE SX=-SX:JF=1
1730 IF Y<93  OR  Y>275 THEN PLAY "@43O6F8" ELSE GOSUB *DM
1740 IF Y>16  AND Y<351 THEN 1760 ELSE SY=-SY:JF=1
1750 IF X<168 OR  X>400 THEN PLAY "@43O6F8" ELSE GOSUB *DM
1760 FOR J=0 TO PMAX:IF J=P OR P(J)=0 THEN 1780
1770 IF ABS(X(J)-X)<33 AND ABS(Y(J)-Y)<33 THEN Q=J:J=PMAX:JF=2
1780 NEXT
1790 IF JF=1 THEN JF=0:GOTO 1680
1800 IF JF=2 THEN X(P)=X:Y(P)=Y:BP=P:P=Q:GOSUB *DM
1810 IF JF=3 THEN JF=0:GOTO 1840
1820 IF JF=4 THEN JF=0:GOTO *ST
1830 S=S-M(P):IF S>0 THEN 1680
1840 X(P)=X:Y(P)=Y:CIRCLE(620,29),18,0,,,,F
1850 LINE(615,60)-(625,220),0,BF:GOSUB *WT
1860 NEXT:GOTO *MA
1870 '▬▬▬▬▬ サブルーチン ▬▬▬▬▬
1880 *WT:FOR W=0 TO WA*70:NEXT:RETURN
1890 '▬▬▬ ダメージ ▬▬▬
1900 *DM:P(P)=P(P)-INT(S):IF P(P)>0 THEN 1970
1910 S=0:P(P)=0:D=D+1:IF JF=2 THEN PX=X(P):PY=Y(P) ELSE PX=X:PY=Y
1920 FOR L=1 TO 5:PUT@(PX,PY),C%(P*258),XOR:PLAY "MF@81O5C16":NEXT
1930 PLAY "MF@15O5E4D4C4MB":FOR W=0 TO WA*430:NEXT
1940 IF JF<>2 THEN 1970
1950 P(BP)=P(BP)+10:IF P(BP)>99 THEN P(BP)=99
1960 JF=0:N=BP:GOSUB *PR
1970 N=P:GOSUB *PR
1980 IF D=PMAX THEN *ED
1990 IF P(P)=0 THEN JF=3:GOTO 2010
2000 IF JF=2 THEN JF=4:PLAY "@74O5D8" ELSE JF=0:PLAY "@17O5A10"
2010 RETURN
2020 '▬▬▬ 表示 ▬▬▬
2030 *PR:COLOR -4*(N=I):LOCATE 76,N*2+15:PRINT "  ":LOCATE 75,N*2+15:PRINT P(N)
2040 LOCATE 75,N*2+14:PRINT C$(N);":";D$(-(P(N)<>0)*(CP(N)+1)):RETURN
2050 '▬▬▬ 終了 ▬▬▬
2060 *ED:FOR I=0 TO PMAX:IF P(I)>0 THEN WIN=I
2070 NEXT:PLAY "MFT120":GOSUB *WT
2080 FOR N=0 TO 4:X=RND*480+80:Y=RND*240+80
2090 FOR C=1 TO 2:FOR I=0 TO 63 STEP 4
2100 CIRCLE(CS(I)*40*C+X,SN(I)*40*C+Y),6,0,,,,F,N*2+C+5
2110 NEXT:NEXT:PLAY "@58V15O5L24GDDCC":NEXT
2120 LINE(176,184)-(463,247),3,BF:COLOR 0
2130 LOCATE 29,12:PRINT "プレーヤー ";C$(WIN);" の勝ち！"
2140 LOCATE 26,14:PRINT "リターンキーを押してください"
2150 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:RUN
2160 '▬▬▬ データ ▬▬▬
2170 DATA ×,人,C1,C2,C3
2180 DATA 888,FA0,2F0,44A,FEE,226,2D5,4F7,AD0,CF2,A00,D00,06B,08D,A1C,C3E
2190 'DATA 000,FFF,777,000,000,FFF,AAA,FFF,AAA,FFF,AAA,FFF,AAA,FFF,AAA,FFF
2200 DATA 1,2,3,4,5
```

「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした、良くわかるプログラム入門書。CD－ROM付き 千九百五十円

★Dr.Dがみんなの質問に答える『Dr.DのQ＆Aコーナー』をつくってほしい!!（愛知県春日井市・シャーロックホームズ15才）……【Dr.D：何か悩みでもあるのかな？人生経験豊富なワシだが…。影：豊富はいいけど，終わりも近くて。Dr.D：ギロリ☼】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



ちょっとした秘密のやりとりに

File Protector（ファイル プロテクター）

本間　稔（15才）

内　容

ファイルを暗号化，復号化するプログラムです。このプログラムでは，テキスト（アスキー）ファイルだけでなく，バイナリ・ファイルにも対応しています。つまり，BMPファイルや，WAVファイル，EXEファイル，BINファイル，BASファイルなど全ファイルを暗号化できます。

使いかた

↑↓キーで項目を選択します。また，〔モード〕では，←→キーでモードを設定します。その他の項目は，直接文字を打ち込んでください。すべて入力し終わったら，f1(OK)を押してください。もし未入力の項目があれば，音が鳴り，入力状態に戻ります。入力もれがなければ，指定したモードで実行されます。

パスワードについて

パスワードは入力しても「*****」で表示されます。これは第三者に見られることを防ぐためです。また，半角60字以内で入力してください。大文字と小文字は区別するので注意してください（8文字以上推奨です）。

項目の説明

〔暗号化〕はファイルを暗号化します。〔復号化〕は暗号化したファイルを元に戻します。〔パスワード変更〕は暗号化したファイルのパスワードを変更します。〔入力元ファイル名〕には読み込むファイル名を入力してください。〔出力先ファイル名〕には暗号化，復号化したものの保存先のファイル名を入力してください。〔出力先ファイル名〕が〔入力元ファイル名〕と同じ場合は，入力する必要はありません（してもいいですが）。〔旧パスワード〕には暗号化したときのパスワード，〔新パスワード〕と〔新パスワード確認〕には，暗号化のための（または新しく変更する）パスワードを入力してください。二つに入れるのは確認のためです。

水色で表示されている項目は入力する必要がありません。

下の赤い枠のメッセージについて

ファイルが行方不明等のエラーが出たときは，何かキーを押すと戻ります。原因不明のエラーのときは，何かキーを押すと終了します。

上書きの確認メッセージが表示されたときは，f1(OK)，f2(NO)で答えてください。

暗号化，復号化などを実行中にはその経過がグラフで表示されます。

ファイルサイズについて

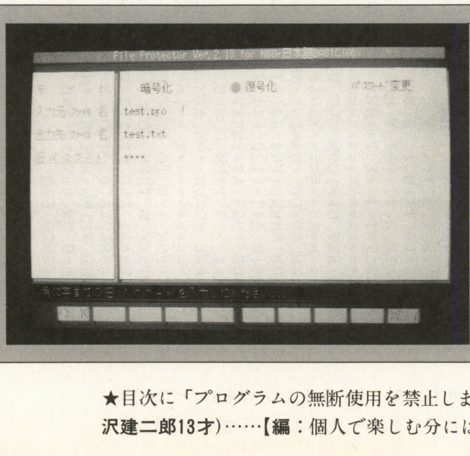
暗号化すると，普通のテキスト・ファイルで元の約1.06倍，バイナリ・ファイルでは約1.1～2倍の大きさになります。ご注意ください。

安全性

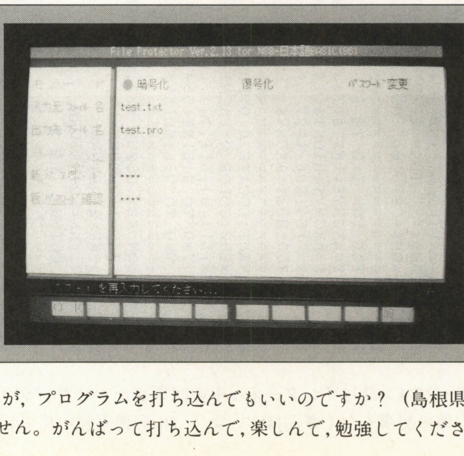
文字の変更（換字）と文字の順序の変更（転字）を組み合わせることで安全性を高めています。が，この世に絶対安全なんて存在しないので，本プログラムを信頼しすぎないようにしてください。

プログラム

メッセージの移動速度は，70行のMWAの値を変えてください。数が小さいほど速くなります。MWAは1以上の整数にしてください。i386(20MHz)で200，Pentium(75MHz)で1200ぐらいです。まあ，自分の好みに合わせてください。



◀《写真1》暗号化するファイルとパスワードを決めよう



◀《写真2》もちろん復号化もできるぞ，パスワードを忘れずに！

★目次に「プログラムの無断使用を禁止します」と書いてありましたが，プログラムを打ち込んでもいいのですか？（島根県大田市・三沢建二郎13才）……【編：個人で楽しむ分には，まったく問題ありません。がんばって打ち込んで，楽しんで，勉強してください。】

《第1表》変数表

AN$	暗号化，復号化前の文字列	CN$, CNE$, W1, W2	換字用
P1$	暗号化，復号化後の文字列	SW$( ), SP( )	転字用
H$( ), DI$( ), L(,)	画面描画用	PI( )	ランダム発生用
PIL$( )	設定内容	DM$	テンポラリ・ファイル名
WN	選択したモード	T$	タイトル
		CH$, CHV$	バージョン・チェック用

あと，一時的にテンポラリに作業用ファイルを作ることがあります。テンポラリの設定は，AUTOEXEC.BATにSET TMP=B:¥TEMP(B:¥TEMPは任意)と書くだけです。書かれていない場合はカレント・ディレクトリに作成します。作業用ファイルは終了後，自動的に削除されます。

また行番号を変えずにそのまま入力してください。486より前のものを使っている場合はかなり遅いと思います。

★参考にしたもの

- '96～'97年版 最新パソコン用語事典/技術評論社
- BM96年9月号掲載の「新月面運輸局」(NAKさん)

「JRA-VAN通信スターターブックfor Win95/3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト，NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD-ROM付き 三千九百円

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，ファイルを暗号化するプログラムか…。バイナリ・ファイルも暗号化できるというのは便利じゃな。

編：エラー処理もきちんとしていて好感がもてます。

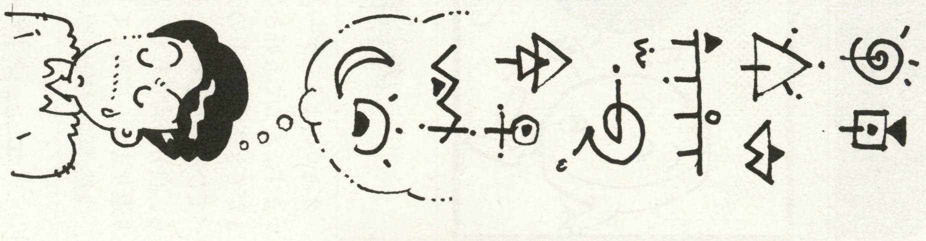
『File Protector』のプログラム・リスト

```
10 '*********************************************************************
20 '         File Protector Ver.2.13 for N88-BASIC(86)<DOS-BASIC>
30 '                            Copyright(C) 1996-1997 by Minoru Honma
40 '*********************************************************************
50 '==================== 初期設定 ====================
60 CLEAR:WIDTH 80,25:CONSOLE 3,20,0,1:LOCATE 34,12,0:SCREEN 3,0,0,1
70 COLOR 7,0,,,2:CLS 3:WN=1:BWN=1:T=-1:LN=1:LY=64:MWA=1200
80 DIM H$(21),DI$(8),L(8,5),PIL$(4),SW$(255),SP(510),PI(999)
90 FOR I=0 TO 8:FOR N=0 TO 5:READ L(I,N):NEXT N,I:READ T$,CHV$:FOR I=0 TO 8
100 READ DI$(I):NEXT:FOR I=0 TO 21:READ H$(I):NEXT:CH$="FP Ver."
110 DM$=ENVIRON$("TMP"):IF DM$="" THEN DM$=ENVIRON$("tmp")
120 IF DM$<>"" THEN IF RIGHT$(DM$,1)<>"¥" THEN DM$=DM$+"¥"
130 DM$=DM$+"FP.tmp":GOSUB *FK:GOSUB *TITLE:CLS 3:GOSUB *MOJI3:GOTO *MAIN
140 '==================== タイトル ====================
150 *TITLE:FOR I=0 TO 500:PSET(RND*639,RND*399),7:NEXT:MC=1:MX=35:MY=100
160 MOJ$=AKCNV$(LEFT$(T$,23)):GOSUB *MOJI:MC=1:MX=250:MY=165
170 MOJ$=AKCNV$(RIGHT$(T$,23)):GOSUB *MOJI:MC=4:MX=70:MY=255
180 MOJ$="(C)1996-1997 by Minoru Honma":GOSUB *MOJI2:GOSUB *MOJI:MC=6:MX=220
190 MY=350:MOJ$=AKCNV$("Hit any key"):GOSUB *MOJI:A$=INPUT$(1):RETURN
200 '==================== 画面 ====================
210 *GAMEN1:LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(80):LOCATE 16,0:COLOR 7:PRINT T$:RETURN
220 *GAMEN2:COLOR 0:PAINT(0,0),8:FOR I=0 TO 8
230 LINE(L(I,0),L(I,1))-(L(I,2),L(I,3)),L(I,4),BF,L(I,5):NEXT
240 FOR Y=0 TO 9:LINE(55*Y-8*(Y>4)+42,371)-STEP(48,20),11,BF:NEXT
250 FOR Y=0 TO 9:LINE(55*Y-8*(Y>4)+39,367)-STEP(48,20),3,BF:NEXT:RETURN
260 '==================== ファンクションキー ====================
270 *FK:ON KEY GOSUB *F1,*F2,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*F10:KEY ON:RETURN
280 *F1:FKK=1:RETURN
290 *F2:FKK=2:RETURN
300 *F10:FKK=10:RETURN
310 *DM:RETURN '(ダミー)
320 '----- ファンクションキー文字表示 -----
330 *FKM:CONSOLE 23,23:COLOR 6:LOCATE 5,23:PRINT FK$:COLOR 0:RETURN
340 *FKC:FK$=SPACE$(69):GOSUB *FKM:RETURN
350 '==================== 文字飾付 ====================
360 *MOJI:FOR II=0 TO LEN(MOJ$)¥2-1:KAN=VAL("&h"+JIS$(MID$(MOJ$,II*2+1,2)))
370 FOR JJ=0 TO 2:FOR KK=0 TO 2:PUT(MX+II*18+JJ,MY+KK),KANJI(KAN),OR,MC,0
380 NEXT:NEXT:PUT(MX+II*18+1,MY+1),KANJI(KAN),OR,7,0:NEXT:RETURN
390 *MOJI2:MJ$="":FOR II=1 TO LEN(MOJ$):A=ASC(MID$(MOJ$,II,1))
400 MJ$=MJ$+CHR$(133)+CHR$(A-(A>=97)+31):NEXT:MOJ$=MJ$:RETURN
410 *MOJI3:MOJ$=LEFT$(T$,23):GOSUB *MOJI2:T$=MOJ$+RIGHT$(T$,24):RETURN
420 '==================== メッセージ ====================
430 *MG1:MGX=2:MGL=LEN(MG$):CONSOLE 21,21:LOCATE 0,21:PRINT SPACE$(80)
440 COLOR 4:LOCATE 2,21:PRINT MG$:CONSOLE 3,20:RETURN
450 *MG2:T=0:MGX=MGX-2:COLOR 4:IF MGX<2 THEN MGX=76
460 IF 77-MGX>=MGL THEN ELSE 480
470 LOCATE 2,21:PRINT "  ":LOCATE MGX,21:PRINT MG$"  ":COLOR 0:RETURN
480 MGA$=LEFT$(MG$,78-MGX):MGB$=RIGHT$(MG$,MGL-(78-MGX))
490 LOCATE 2,21:PRINT MGB$"  ":LOCATE MGX,21:PRINT MGA$:COLOR 0:RETURN
500 *MG3:T=T+1:IF T=>MWA THEN GOSUB *MG2:RETURN ELSE RETURN
510 '==================== 終了 ====================
520 *ST:KEY OFF:CONSOLE 0,25,1:LOCATE,,1:COLOR 7:CLS 3:END
530 '==================== メイン ====================
540 *MAIN:GOSUB *GAMEN1:GOSUB *GAMEN2:MG$=H$(14)+H$(15):GOSUB *MG1:LN=1:LY=64
550 GOSUB *MENU:FK$=H$(9)+SPACE$(57)+H$(12):GOSUB *FKM:FKK=0:A$="":P2$=""
560 LINE(8,64)-(120,64),3:GOSUB 1790
570 GOSUB *MG3:A$=INKEY$
580 IF A$<>"" THEN GOSUB *SEL ELSE IF FKK=0 THEN 570
590 ON FKK GOSUB *OK,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*DM,*ST:GOTO *MAIN
600 '==================== 入力項目確認 ====================
610 *OK:FOR I=0 TO 4:IF PIL$(I)="" THEN 660
620 NEXT:IF O THEN FOR I=0 TO 10:BEEP:NEXT:FKK=0:RETURN 570 ELSE DN=0
630 IF WN<>2 AND PIL$(3)<>PIL$(4) THEN MG$=DI$(7)+"と"+DI$(8)+H$(20) ELSE 650
640 FK$=SPACE$(69):GOSUB *FKM:GOSUB *MG1:GOSUB *INWA:RETURN *MAIN
650 GOSUB *FIRW:RETURN *MAIN
660 IF I=0 OR (WN<>2 AND (I=3 OR I=4)) OR (WN=>2 AND I=2) THEN O=1:GOTO 620
670 O=0:GOTO 620
680 '==================== ファイル読み書き ====================
690 *FIRW:E=0:IF PIL$(1)="" THEN LOCATE 18,7:PRINT PIL$(0):PIL$(1)=DM$:DN=1
700 L=0:CLOSE:CLOSE:IF DN=0 THEN *FIEX
710 IF E THEN RETURN ELSE ON ERROR GOTO *ET:OPEN PIL$(0) FOR INPUT AS #1
720 GOSUB *FKC:AN$="":GOSUB *GRPH1:IF WN=3 THEN *PSREN
730 ON ERROR GOTO *ET:A=1:GOSUB *FWO
740 ON WN GOSUB *ENCS,*DECS:IF E THEN RETURN
750 WHILE EOF(1)=0:IF WN=2 THEN 770
760 IF EOF(1)=0 AND LEN(AN$)<121 THEN 780 ELSE 800
770 IF LEN(AN$)=>1 THEN IF ASC(RIGHT$(AN$,1))=9 OR EOF(1) THEN 790
780 AN$=AN$+INPUT$(1,#1):L=L+1:GOSUB *GRPH2:GOTO 810
790 IF ASC(RIGHT$(AN$,1))=9 THEN AN$=LEFT$(AN$,LEN(AN$)-1)
800 ON WN GOSUB *ENCDO,*DECDO:PRINT #2,P1$;:P1$=""
810 WEND:IF AN$<>"" AND WN=2 THEN AN$=LEFT$(AN$,LEN(AN$)-1)
820 IF AN$<>"" THEN ON WN GOSUB *ENCDO,*DECDO:PRINT #2,P1$;:P1$=""
830 CLOSE:CLOSE:IF WN3 THEN KILL DM$:WN3=0
840 IF DN THEN GOSUB *SAM ELSE IF WN2 THEN *PSREN2
850 COLOR 0:FOR I=0 TO 4:PIL$(I)="":NEXT:CLS:RETURN
860 *FWO:OPEN PIL$(A) FOR OUTPUT AS #2:CLOSE #2:OPEN PIL$(A) AS #2:RETURN
870 '==================== 暗号化 ====================
880 *ENCS:PS$=PIL$(3):PRINT #2,CH$+CHV$:PN=0:GOSUB *ENCPA
890 PRINT #2,APS$+CHR$(7);:RETURN
900 '----- パスワード暗号化 -----
```


★ねっ最近のパソコン誌はインターネットの記事ばかりだ!! パソコン持っている人のすべてがインターネットをしているわけではないのだから…。他の記事もたくさんほしいよ！（山形県東村山郡・T・I 17才）……【影：そうだね。でもベーマガはちがうでしょ？】

```
910 *ENCPA:C$=PS$:GOSUB *SUM:WPN=PN:GOSUB *PNI:GOSUB *PNR:APS$=""
920 FOR I=1 TO LEN(C$):CN$=MID$(C$,I,1):PN=INT((ASC(CN$)+RND*192)/2)
930 IF PN=>193 THEN PN=INT(PN/2)
940 FOR J=0 TO 4:GOSUB *WCN2:NEXT J:APS$=APS$+CN$:NEXT I:SA$=APS$
950 FOR I=0 TO 4:GOSUB *WSW:NEXT:APS$=SA$:RETURN
960 '----- ファイル内容暗号化 -----
970 *ENCDO:C$=AN$:GOSUB *SUM:GOSUB *PNR:P1$=CHR$(PN):GOSUB *WCN
980 SA$=P1$:GOSUB *WSW:P1$=SA$+CHR$(9):RETURN
990 '==================== 復号化 ====================
1000 *DECS:PS$=PIL$(2):GOSUB *DOCH:IF E THEN RETURN ELSE GOSUB *PSWD:RETURN
1010 '----- ファイル内容復号化 -----
1020 *DECDO:SA$=AN$:GOSUB *WSW:C$=SA$:P1$="":PN=ASC(LEFT$(C$,1))
1030 GOSUB *PNR:GOSUB *WCN:RETURN
1040 '==================== パスワード変更 ====================
1050 *PSREN:WN=2:DN=0:WN2=1:WN3=0:GOTO 730
1060 *PSREN2:WN=1:WN2=0:WN3=1:OPEN DM$ FOR INPUT AS #1:GOSUB *GRPH3
1070 A=0:GOSUB *FWO:GOTO 740
1080 '==================== 様々な計算 ====================
1090 *SUM:PN=0:FOR K=1 TO LEN(C$):PN=PN+ASC(MID$(C$,K,1)):NEXT:RETURN
1100 *PNR:IF PN>255 THEN PN=INT(PN/2):GOTO *PNR
1110 RANDOMIZE PN:RANDOMIZE PI(INT(RND*1000)):RETURN
1120 *PCN:PN=INT((RND*192+RND*192+2)/2):RETURN
1130 *PNI:RANDOMIZE WPN:FOR I=0 TO 999:PI(I)=INT(RND*65536!)
1140 IF PI(I)>32767 THEN PI(I)=PI(I)-65535!
1150 NEXT:RETURN
1160 '==================== 換字 ====================
1170 *WCN:AN$="":FOR I=WN TO LEN(C$):GOSUB *PCN:CN$=MID$(C$,I,1):GOSUB *WCN2
1180 P1$=P1$+CN$:NEXT:RETURN
1190 *WCN2:W1=ASC(CN$):W2=W1-PN:IF WN=2 THEN 1230
1200 IF W2=>32 THEN CN$=CHR$(W2):RETURN
1210 IF W1<=31 THEN CNE$=CHR$(7):GOSUB *PCN:W2=W1-PN ELSE CNE$=""
1220 CN$=CNE$+CHR$(224+W2):RETURN
1230 W2=W1+PN:IF W1=7 THEN BNA=1:CN$="":RETURN ELSE IF BNA=1 THEN 1250
1240 IF W2<=255 THEN CN$=CHR$(W2):RETURN
1250 CN$=CHR$(W2-224):BNA=0:RETURN
1260 '==================== 転字 ====================
1270 *WSW:C=LEN(SA$):FOR I=1 TO C:SW$(I)=MID$(SA$,I,1):NEXT:PN=WPN:GOSUB 1110
1280 D=0:IF C=1 THEN RETURN ELSE FOR I=1 TO C:A=INT(RND*C)+1
1290 B=INT(RND*C)+1:IF A=B THEN 1290 ELSE IF WN=1 THEN SWAP SW$(A),SW$(B)
1300 IF WN=2 THEN D=D+1:SP(D)=A:D=D+1:SP(D)=B
1310 NEXT:IF WN=2 THEN FOR I=D TO 1 STEP -2:SWAP SW$(SP(I)),SW$(SP(I-1)):NEXT
1320 SA$="":FOR I=1 TO C:SA$=SA$+SW$(I):NEXT:RETURN
1330 '==================== 同ファイル名時の処理 ====================
1340 *SAM:OPEN DM$ FOR INPUT AS #1:GOSUB *GRPH3:A=0:GOSUB *FWO
1350 WHILE NOT EOF(1):PRINT #2,INPUT$(1,#1);:L=L+1:GOSUB *GRPH2
1360 WEND:CLOSE:CLOSE:KILL DM$:RETURN
1370 '==================== グラフ ====================
1380 *GRPH1:AL=0:AL=LOF(1):MG$=" ":GOSUB *MG1:COLOR 2
1390 IF DN THEN AL=AL*2:RETURN ELSE RETURN
1400 *GRPH2:LINE(3,334)-(L/AL*631+3,354),6,BF
1410 LOCATE 35,21:PRINT USING "###";L/AL*100;:PRINT H$(0):RETURN
1420 *GRPH3:AL=AL/2+LOF(1):RETURN
1430 '==================== 暗号化チェック ====================
1440 *DOCH:AN$=INPUT$(11,#1):ANT$=LEFT$(AN$,7):ANV$=RIGHT$(AN$,4):AN$=""
1450 IF ANT$=CH$ AND ANV$=CHV$ THEN RETURN ELSE MG$=H$(21):GOSUB *GAMEN2
1460 GOSUB *MG1:CLOSE:CLOSE:KILL PIL$(1):GOSUB *INWA:E=1:RETURN
1470 '==================== エラー処理 ====================
1480 *ET:A=0:R=ERR:GOSUB *FKC:IF R=54 THEN PIL$(1)=DM$:DN=1:RESUME 720
1490 GOSUB *GAMEN2:IF R=70 OR R=56 OR R=53 THEN A=1 ELSE IF R=62 THEN A=2
1500 IF R=61 THEN A=3 ELSE IF R=64 THEN A=4 ELSE IF R=68 THEN A=5:KILL PIL$(1)
1510 IF A=0 THEN MG$=H$(6)+STR$(R)+H$(7)+STR$(ERL)+H$(8) ELSE MG$=H$(A)
1520 GOSUB *MG1:CLOSE:CLOSE:GOSUB *INWA:IF A THEN RETURN ELSE *ST
1530 '==================== パスワード照合 ====================
1540 *PSWD:PSWD$="":A$=INPUT$(2,#1):A$="":WHILE A$<>CHR$(7)
1550 A$=INPUT$(1,#1):PSWD$=PSWD$+A$:WEND:PSWD$=LEFT$(PSWD$,LEN(PSWD$)-1)
1560 WN=1:GOSUB *ENCPA:WN=2:IF PSWD$=APS$ THEN RETURN
1570 MG$=H$(19):IF WN2 THEN WN=3:PIL$(1)="":LOCATE 18,7:PRINT SPACE$(61)
1580 GOSUB *GAMEN2:GOSUB *MG1:GOSUB *INWA:E=1:RETURN
1590 '==================== 文字入力 ====================
1600 *PSI:FKK=0:I$="":PS$=PIL$(LN-2):IN=LEN(PS$):COLOR 0:GOTO 1700
1610 LOCATE 18,Y:PRINT STRING$(IN,"*"):I$=""
```

```
1620 GOSUB*MG3:I$=INKEY$:IF FKK>0 THEN 590 ELSE IF I$="" THEN 1620 ELSE IN=IN+1
1630 A=ASC(I$):IF A=8 THEN *BS ELSE IF A=127 THEN PS$="":I$="":IN=0:GOTO 1700
1640 IF A=30 OR A=31 THEN A$=CHR$(A):PIL$(LN-2)=PS$:RETURN
1650 IF A<30 THEN IN=IN-1:I$="":GOTO 1620
1660 IF IN=61 THEN I$="":IN=60:GOTO 1620 ELSE PS$=PS$+I$:GOTO 1700
1670 *BS:IF IN-2=<0 THEN I$="":IN=0:PS$="":GOTO 1700
1680 IF KLEN(RIGHT$(PS$,2))=1 THEN I=2 ELSE I=1
1690 PS$=LEFT$(PS$,LEN(PS$)-I):I$="":IN=IN-1-I
1700 LOCATE 18,Y:PRINT SPACE$(80):PIL$(LN-2)=PS$:IF LN>3 THEN 1610
1710 LOCATE 18,Y:PRINT PS$:GOTO 1620
1720 '==================== 項目表示 ====================
1730 *MENU:K=0:I=1:WHILE K<=8:IF LEN(DI$(K))=14 THEN I=I+2:DX=0:C=1
1740 COLOR C:LOCATE 1+DX,I:PRINT DI$(K):K=K+1:DX=DX+20:C=0:WEND:RETURN
1750 '==================== 項目選択 ====================
1760 *SEL:A=ASC(A$):IF A<=27 OR A=>30 OR LN<>1 THEN 1830
1770 IF A=29 THEN WN=WN-1 ELSE IF A=28 THEN WN=WN+1
1780 IF WN=0 THEN WN=3 ELSE IF WN=4 THEN WN=1
1790 Y=7:H=5:IF WN=3 THEN C=5 ELSE C=1
1800 GOSUB 1930:Y=9:H=6:IF WN=1 THEN C=5 ELSE C=1
1810 FOR I=0 TO 1:GOSUB 1930:Y=11+I*2:H=7+I:IF WN=2 THEN C=5 ELSE C=1
1820 NEXT:GOSUB 1930:MY=48:XN=WN:GOSUB 1940:GOTO 1920
1830 IF A=30 THEN LN=LN-1 ELSE IF A=31 THEN LN=LN+1 ELSE 1900
1840 IF LN=0 THEN LN=6 ELSE IF LN=7 THEN LN=1
1850 IF (LN=4 AND WN=1)OR((LN=5 OR LN=6) AND WN=2)OR(LN=3 AND WN=3) THEN 1830
1860 IF LN=1 THEN MG$=H$(14)+H$(15):GOSUB 1960:GOTO 1900 ELSE M1=2+LN
1870 IF LN=>2 AND LN<=5 THEN M2=16 ELSE M2=18:M1=7
1880 IF LN=4 OR LN=5 THEN MO$=H$(17) ELSE MO$=""
1890 MG$=MO$+DI$(M1)+H$(M2):GOSUB 1960
1900 LINE(8,LY)-(120,LY),7:LY=32+LN*32:LINE(8,LY)-(120,LY),3
1910 IF LN=>2 THEN Y=5+(LN-2)*2:GOSUB *PSI:RETURN 580
1920 A$="":RETURN 570
1930 COLOR C:LOCATE 1,Y:PRINT DI$(H):RETURN
1940 MX=144+(BWN-1)*160:LINE(MX,MY)-(MX+16,MY+16),7,BF
1950 MX=144+(WN-1)*160:MC=8:MOJ$="●":GOSUB *MOJI:BWN=WN:RETURN
1960 GOSUB *MG1:T=0:RETURN
1970 '==================== ファイル誤消去防止 ====================
1980 *FIEX:IF PIL$(0)=PIL$(1) THEN 710
1990 ON ERROR GOTO 2030:OPEN PIL$(1) FOR INPUT AS #2
2000 CLOSE #2:IF LEN(PIL$(1)) MOD 2 THEN SP$=" " ELSE SP$=""
2010 GOSUB *FKC:FK$=H$(9)+" "+H$(10):GOSUB *FKM:MG$=PIL$(1)+SP$+H$(11)
2020 GOSUB *MG1:FKK=3:WHILE FKK=>3:GOSUB *FK:GOSUB *MG3:WEND:IF FKK=1 THEN 710
2030 IF FKK=2 THEN E=1:GOTO 710 ELSE CLOSE #2:RESUME 710
2040 '==================== 入力待ち ====================
2050 *INWA:WHILE INKEY$="":GOSUB *MG3:WEND:RETURN
2060 '==================== データ ====================
2070 DATA 4,34,132,328,15,15, 5,3,639,20,9,9, 0,0,635,17,9,1
2080 DATA 0,30,128,324,8,7, 3,333,639,358,10,10, 0,331,637,356,2,2
2090 DATA 3,334,634,354,0,0, 140,34,639,328,15,15, 136,30,635,324,8,7
2100 DATA File Protector Ver.2.13 for N88-日本語BASIC(86),2.13
2110 DATA モ　ー　ド,暗号化,復号化,ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ変更,入力元 ﾌｧｲﾙ 名
2120 DATA 出力先 ﾌｧｲﾙ 名,旧 ﾊﾟ ｽﾜ ｰﾄﾞ,新 ﾊﾟ ｽﾜ ｰﾄﾞ,新 ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ確認,% 完了
2130 DATA ファイルが行方不明 or ファイル名が不正,ディスクが入っていません
2140 DATA ﾌｧｲﾙ or ﾃﾞｨｽｸには ﾗｲﾄﾌﾟﾛﾃｸﾄ がかけられています,ドライブが異常です
2150 DATA ドライブの空き領域不足です,原因不明 (err=",", erl=", ) のエラー発生！
2160 DATA Ｏ　Ｋ,Ｎ　Ｏ,に上書きしてもいい？,終　了,何かキーを押してください...
2170 DATA モード,を選択してください...,を入力してください...,半角60字までの
2180 DATA を再入力してください...,パスワードが違います！,が一致しません！
2190 DATA このﾌｧｲﾙは File Protector Ver2.13 で暗号化されていません！
```



PC-9801シリーズ

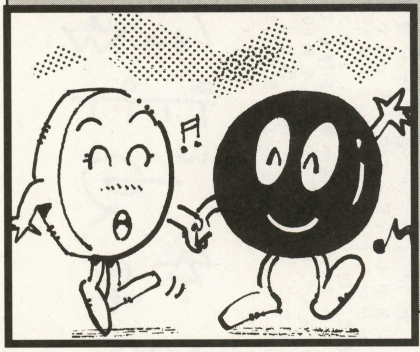
★インターネット環境下にない私が「SPICE」システムを導入する方法はありますか？（大阪府東大阪市・Crystal 18才）……【影：なぬ？スパイスとな？塩こしょうをぶっかけるのか？それなら私の家に代々伝わるコレを…。編：…答えになってませんよ。】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用

オセロのようでオセロでない!?

Turn!!（ターン）

赤いインド象(17才)



内容

オセロのようなゲームですが，少し違います。どこでも好きなところに置くことができますが，その周りにある駒はすべてひっくり返ってしまいます。ですから，自分の駒であろうと容赦なくひっくり返ります。注意してください。

当然，勝敗は駒が多いほうが勝ちです。

モードについて

コンピュータを相手にするモードと，対戦型の二つのモードがあります。コンピュータははっきり言って弱いです。

操作方法

1人用の場合，マウスとジョイスティックどちらでも操作できます。

対戦型をするときには，特に機材を用意する必要はありません。ジョイスティックはプレイヤー1と2，つないだほうから入力されます。マウスを使うと両方とも入力できますので，もし，ジョイスティックを持たない場合は，マウスを交互に持ちかえてプレイしてください。

《第1表》変数表

mx,my	プレイヤーのX,Y座標
px,py	仮想画面上のX,Y座標
mode	モード
b( )	仮想画面
p( )	プレイヤーが誰か
kazu( )	各プレイヤーの持ち駒数
pn( )	名前の文字データテーブル

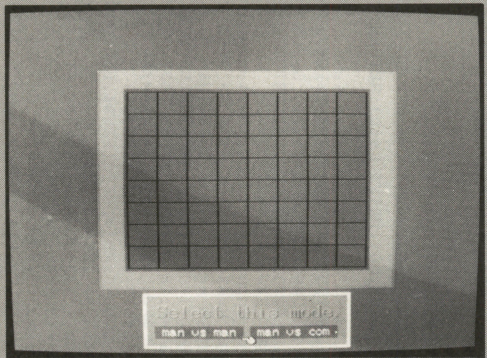
★　★

CHECKER FLAG

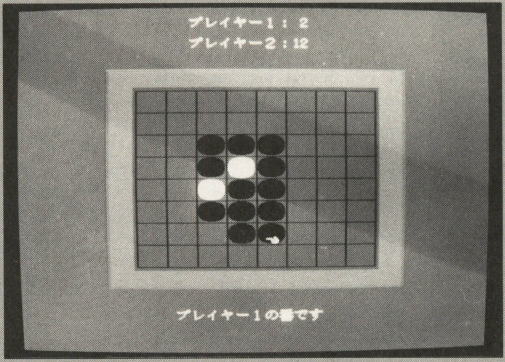
Dr.D：見た目はオセロゲームのようじゃがちがうぞ。置いたマスの周囲8マスの白黒が反転するというものじゃ。

編：ということは，白のとなりに白を置くと黒になって，相手の数を増やすこともあるわけですね。

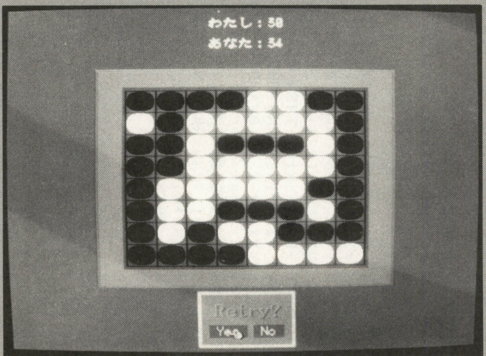
Dr.D：うむ。



▲《写真1》対コンピュータと対人間の二つから選べます



▶《写真2》見た目はオセロですが，ルール全くちがいます



◀《写真3》でも最後はやっぱり多いほうが勝ちです

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD−ROM付き　千五百円

★OFに載ると懸賞に当たらないという法則があるそうな……本当かねェ?!(北海道札幌市・MATTA君15才)……【影：OFに載ったハガキは，私が個人的にもらってしまっているからねえ…。編：影さん，そんなことしてたんですか！影：冗談だってば。】

```
10 /*
20 /* Turn
30 /*  Programmed by 赤いインド象
40 /*
50 int mx,my,px,py,mode
60 dim char b(7,7),p(1),kazu(1)
70 dim str pn(1,1)={"プレイヤー１","プレイヤー２","わたし","あなた"}
80 prep()
90 repeat
100   init()
110   game()
120 until replay()
130 screen 1,0,1,1
140 mouse(0)
150 end
160 /*  1ゲーム毎の初期化
170 func init()
180   int i,j,k
190   bg_fill(0,0)
200   cls
210   for i=0 to 7:for j=0 to 7
220     b(i,j)=2
230   next:next
240   for i=0 to 1
250     p(i)=0:kazu(i)=0
260   next
270   vpage(12)
280   mx=218:my=497
290   in(1,171,488,369,503)
300   mode=-(mx>270)
310   vpage(8)
320   if mode then {
330     i=rnd()*2:p(i)=1
340     locate 22,28
350     print"あなたは "+mid$("先後",i*2+1,2)+"手 です
360     for i=0 to 3000:next
370     locate 22,28:print space$(18)
380   } else p(1)=1
390   for i=0 to 1
400     locate 23+mode*4,i*2+1:print pn(mode,i);":
410   next
420 endfunc
430 /*  ゲーム
440 func game()
450   int i,j,m,n,o,r,s,t,x1,x2
460   if mode then x1=24:x2=35 else x1=21:x2=37
470   for i=0 to 31
480     for j=0 to 1
490       locate x1,28:print pn(mode,j);"の番です
500       switch mode
510         case 0
520           select(j+1)
530           break
540         case 1
550           switch p(j)
560             case 0
570               if i=0 and j=0 then {
580                 px=rnd()*8:py=rnd()*8
590               } else {
600                 r=-9
610                 for m=0 to 7:for n=0 to 7
620                   if b(m,n)=2 then {
630                     o=0
640                     for s=m-1-(m=0) to m+1+(m=7)
650                       for t=n-1-(n=0) to n+1+(n=7)
660                         if b(s,t)=j then o=o-1 else if b(s,t)<2 then o=o+1
670                       next
680                     next
690                     if o>r then px=m:py=n:r=o
700                   }
710                 next:next
720               }
730               break
740             case 1
750               select(1)
760           endswitch
770       endswitch
780       put_piece(px,py,j)
790       locate x1,28:print space$(20)
800       for k=0 to 1
810         locate x2,k*2+1:print using "##";kazu(k)
820       next
830     next
840   next
850   if kazu(0)=kazu(1) then {
860     locate 25,28:print"引き分けです
870   } else {
880     locate x1-1,28:print pn(mode,p(-(kazu(0)<kazu(1))));"の勝ちです
890   }
900   for i=0 to 5000:next
910   locate 20,28:print space$(45)
920 endfunc
930 /*  人間の選択
940 func select(a)
950   while 1
960     in(a,16,16,513,516)
970     if mx>143 and mx<400 and my>145 and my<402 then {
980       px=(mx-144)¥32
990       py=(my-146)¥32
1000       if b(px,py)=2 then return()
1010     }
1020   endwhile
1030 endfunc
1040 /*  人間の入力
1050 func in(a,ax,ay,bx,by)
1060   int bl,br,x,y,s,v,w
1070   sp_on()
1080   repeat
1090     msstat(x,y,bl,br)
1100     s=stick(a)
1110     if s or x or y then {
1120       v=s mod 3
1130       mx=mx+(v=1)*5+(v=0)*(s>0)*5+x
1140       my=my+(s>6)*5+(s<4)*(s>0)*5+y
1150       if mx<ax then mx=ax
1160       if my<ay then my=ay
1170       if mx>bx then mx=bx
1180       if my>by then my=by
1190     }
1200     sp_set(0,mx,my,770,3)
1210   until bl+br+strig(a)
1220   sp_off()
1230 endfunc
1240 /*  置いてひっくり返す
1250 func put_piece(x,y,a)
1260   int i,j,k,m,n
1270   n=-(a=0)
1280   b(x,y)=n
1290   kazu(n)=kazu(n)+1
1300   for i=x-1-(x=0) to x+1+(x=7)
1310     for j=y-1-(y=0) to y+1+(y=7)
1320       if b(i,j)<2 then {
1330         m=-(b(i,j)=0):n=b(i,j)
1340         kazu(m)=kazu(m)+1:kazu(n)=kazu(n)-1
1350         b(i,j)=m
1360         for k=0 to 3
1370           bg_put(0,8+i*2+k mod 2,8+j*2+k¥2,32768*(k¥2)+16384*(k mod 2)+256
```

★投稿プログラムは，ゲーム主体のようですけど，『原始的な神経回路網モデル』をテーマにしたプログラムなどは，送っても無駄ですか？『Life Game』とはちがうんですか，大学での専門ではない分野なので…。(東京都新宿区・**森田真理子27才**)……**【編：OKです。】**

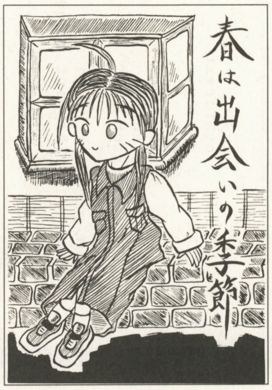
```
*b(i,j)+257)
 1380          next
 1390          m_play(1)
 1400        }
 1410      next
 1420    next
 1430 endfunc
 1440 /*  ウィンドウの描画
 1450 func w_window(x1,y1,x2,y2,c1,c2)
 1460   box(x1,y1,x2,y2,c1)
 1470   fill(x1+1,y1+1,x2-1,y2-1,c2)
 1480   box(x1+2,y1+2,x2-2,y2-2,c1)
 1490 endfunc
 1500 /*  リプレイ?
 1510 func replay()
 1520   vpage(10)
 1530   mx=251:my=497
 1540   in(1,231,488,311,503)
 1550   vpage(8)
 1560   return(mx>275)
 1570 endfunc
 1580 /*  準備
 1590 func prep()
 1600   dim int i,j,k,m,x,y,p(8)={0,2115,65535,0,14799,2115,0,2115,44691}
 1610   dim char c(255),a(201)={
 1620     0,27,1,5,      0,8,1,3,2,5,  0,6,1,2,2,8,
 1630     0,5,1,1,2,10, 0,4,1,1,2,11, 0,3,1,1,2,12,
 1640     0,3,1,1,2,12, 0,2,1,1,2,13, 0,2,1,1,2,13,
 1650     0,2,1,1,2,13, 0,1,1,1,2,14, 0,1,1,1,2,14,
 1660     0,1,1,1,2,14, 0,1,1,1,2,14, 0,1,1,1,2,14,
 1670   /*
 1680     0,9,1,3,0,12,            1,1,2,3,1,1,0,4,  1,8,2,4,1,1,0,2,
 1690     1,1,2,7,1,1,2,5,1,1,0,1, 1,1,2,7,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1,0,1,
 1700     0,1,1,6,2,2,1,2,2,4,1,1, 0,5,1,1,2,9,1,1,  0,6,1,4,2,5,1,1,
 1710     0,5,1,1,2,9,1,1,         0,6,1,4,2,4,1,2,  0,6,1,1,2,6,1,2,0,1,
 1720     0,7,1,7,0,66}
 1730   randomize(val(mid$(time$,4,2)+right$(time$,2)))
 1740   screen 1,1,1,1
 1750   mouse(0):mouse(4)
 1760   sp_init():sp_disp(1)
 1770   bg_set(0,0,1)
 1780   vpage(0)
 1790   console ,,0
 1800   apage(2)
 1810   w_window(143,423,367,504,7,6)
 1820   symbol(158,440,"Select this mode.",1,1,2,1,0)
 1830   symbol(157,439,"Select this mode.",1,1,2,5,0)
 1840   fill(155,472,250,490,2)
 1850   symbol(163,472,"man vs man",1,1,1,13,0)
 1860   fill(258,472,353,490,2)
 1870   symbol(266,472,"man vs com",1,1,1,13,0)
 1880   apage(1)
 1890   w_window(203,423,307,504,7,6)
 1900   symbol(222,440,"Retry?",1,1,2,1,0)
 1910   symbol(221,439,"Retry?",1,1,2,5,0)
 1920   fill(215,472,255,490,2)
 1930   symbol(223,473,"Yes",1,1,1,13,0)
 1940   fill(263,472,295,490,2)
 1950   symbol(271,473,"No",1,1,1,13,0)
 1960   apage(3)
 1970   fill(0,0,511,511,2)
 1980   w_window(96,96,416,416,1,12)
 1990   fill(125,123,387,389,8)
 2000   for i=0 to 8
 2010     x=128+i*32:y=128+i*32
 2020     line(x,128,x,384,0)
 2030     line(128,y,384,y,0)
 2040   next
 2050   for m=0 to 1
 2060     for i=0 to 255
```

```
2070        c(i)=a(j)
2080        k=k+1
2090        if k=a(j+1) then j=j+2:k=0
2100      next
2110      sp_def(m+1,c,1)
2120    next
2130    for i=0 to 8
2140      sp_color(i mod 3,p(i),i¥3+1)
2150    next
2160    m_alloc(1,100):m_assign(1,1)
2170    m_trk(1,"q3@48v15t200o3c8")
2180    vpage(8)
2190 endfunc
```

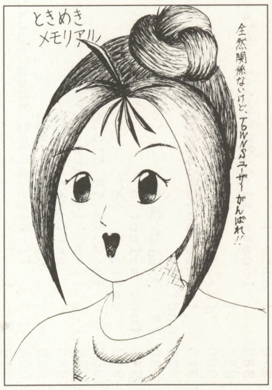
評…花見にでも行こうかのう（Dr・D）
by さだかねコレキヨ

評…そうえば…（編）
by 鈴木有人

評…え！うそっ…本当に？…（つぐ美）
by 波矢川星夢



評…みんなお友達増ふえたかな？（編）
by かみら



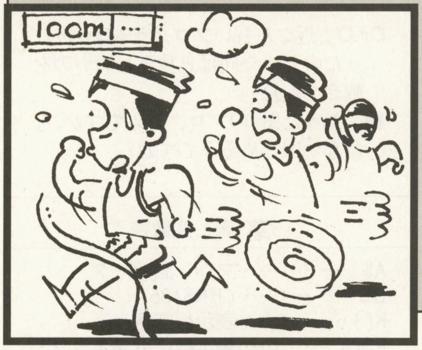
評…口もとが…（影）
by ちょぴん

評…元気でいいよね！（つぐ美）
by 比呂

「ナムコ―名作ゲーム集―」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★以前付録CD-ROMがベーマガについていましたが，今後，つける予定はあるのでしょうか？（栃木県宇都宮市・**松崎昭洋34才**）……【**影**：ウーン。今のところはないな～。私じゃダメ？**つぐ美**：影さん，何を言い出すんですか。】

FX-890P用



走れ走れ！たたけたたけ！
移植版
ポケコン100メートル走

伊集院　静夫(15才)

入力方法

BASIC言語だけなので普通に入力してください。まずRUN110と入力してからプレイをはじめてください。

遊びかた

スペース・キーを押すと始まります。ゲームが始まったら[1]と[3]を連打してください。ゴールしたら[R]を押すとリプレイします。

最後に

リストが短いので気軽に入力してください。

★参考にしたもの

BM'95 10月号「ポケコン100M走」

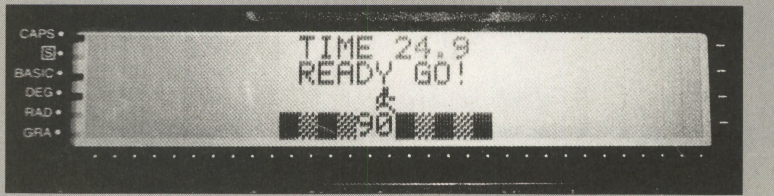
by ichiro

評…こ、このピアス…自作？（影）

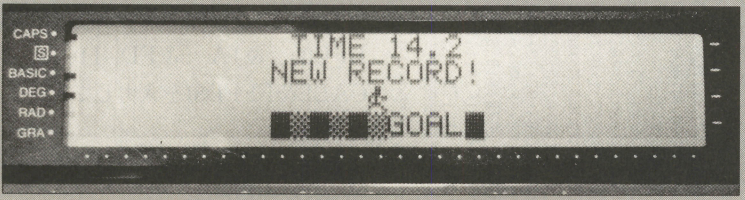
『ポケコン100メートル走』のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:DIM A$(100:DEFCHR$(252)="1922FCE4121":DEFCHR$(253)="1A24FCE412
11":DEFCHR$(254)="01060F3837"
20 LOCATE10,1:PRINT"ｽｺｼﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ":A$="START":B$=CHR$(135)+CHR$(134:FOR I=1
TO 20 STEP 2:A$=A$+B$+B$+B$+B$+MID$("102030405060708090"+B$,I,2:NEXT:A$=A$+
"GOAL"+B$
30 B$=CHR$(29:B$=B$+B$+B$+B$+B$+B$+CHR$(31:FOR I=0TO99:A$(I)=CHR$(252+F)+B$
+MID$(A$,I+1,11:F=1-F:NEXT
40 CLS:R=VAL(CALC$:LOCATE10,1:PRINT"ﾎﾟｹｺﾝ 100m ｿｳ":LOCATE9,2:PRINTUSING"BES
T TIME:###.#";R
50 IF INKEY$<>" "THEN50
60 CLS:LOCATE11,0:PRINT"TIME 0.0":LOCATE15,2:PRINTA$(0;:WAIT10:LOCATE11,1:P
RINT"READY";:BEEP:LOCATE15,2:PRINTCHR$(254:WAIT10:LOCATE17,1:PRINT"GO!":BEE
P1:F=1:TIMER=0
70 FOR X=1TO100
80 LOCATE15,0:PRINTTIMER/10:IF F=VAL(INKEY$THEN F=4-F:LOCATE15,2:PRINTA$(X;
:NEXT ELSE80
90 T=TIMER/10:LOCATE15,0:PRINT USING"###.#";T:LOCATE11,1:PRINT"GOAL IN !";:
BEEP1:WAIT10:IF T<VAL(CALC$THEN BEEP1:LOCATE10,1:PRINT"NEW RECORD!":CALC$=S
TR$(T
100 IF INKEY$<>"R"THEN100ELSE40
110 CALC$="20"
```

◀《写真1》スタート画面



▶《写真2》走れ走れ



◀《写真3》やった　ニューレコードだ

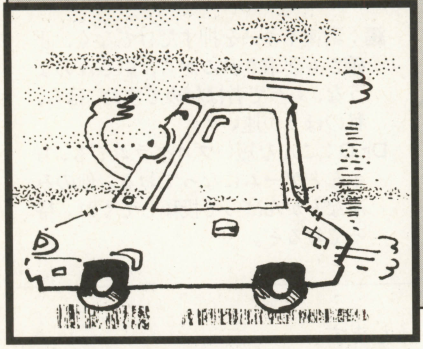
CHECKER FLAG

編：素速くキーを押すだけでなく，正確さも要求されるから，影さんのような，あわて者はだめですね。ほら，私のほうが速い！

Dr.D：こんな短いプログラムでも，ちゃんとゲームになっておる。他のみんなもがんばって投稿してくれ。待っておるぞ。

★ノート・パソコンでもBASICはできるの？（98の場合）最新機種はほしいけどBASICも続けたいし…。（兵庫県伊丹市・リーチー発18才）……【編：大丈夫でしょう。外観はちがってもOSなど基本的に同じものであれば問題ないと思いますよ。】

PC-E500シリーズ用



先が見えないカーゲーム

視界（しかい）

小川　章（15才）

内　容

視界の狭い（画面の小さい）中を車が走り抜けるゲームです。

遊びかた

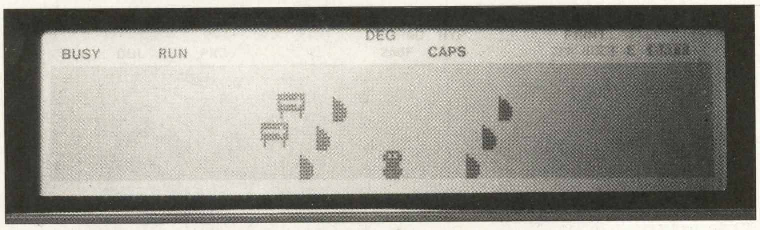
道のわくや前からくる岩などにぶつからないように，操作してください。[4][6]で左右します（終わりがない）。もし当たったらスコアが表示されます。再ゲームはスペース・キーを押してください。

入力の注意点

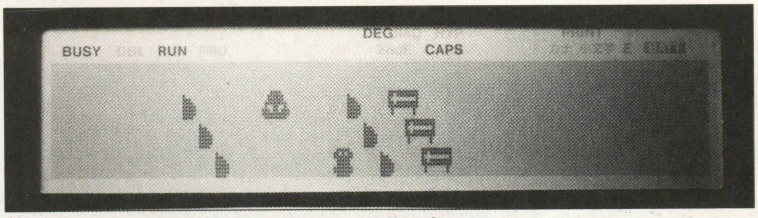
マシン語データをまちがいなく入力してください。もし，まちがうと，リスト（システムエリア）に異常が発生するおそれがあります。

改造のアドバイス

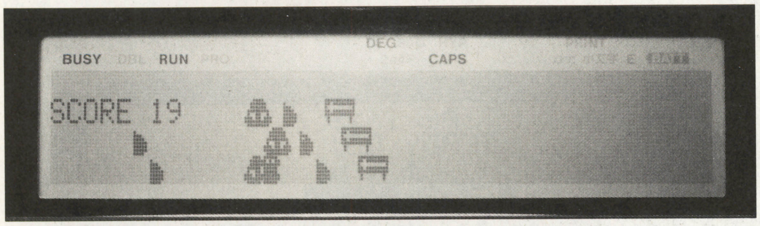
リストの変更をするとうまく動作しなくなることがあります（プログラムの関係による）。変更できるところとしては，リストの3行の乱数の値（岩のでる率）や6行の乱数の値（道の向きの変更率）などです。



▲まん中が自車。矢印でカーブを予想しよう



▲自車の左上の車が岩。ぶつからないよう注意



▲うおっ，囲まれたっ！　ゲーム終了時にスコアが出ます

『視界』のプログラム・リスト

```
1:CLEAR :RANDOMIZE :DIM
  K$(2),K(2):FOR I=&BB00
  0 TO &BB010:READ A$:PO
  KE I,VAL ("&"+A$):NEXT
  :FOR I=1TO 2:READ K$(
  I),K(I):NEXT
2:CLS :R=0:M=&F:X=&78:S=
  0:B$=CHR$ &87
3:LOCATE M,0:PRINT B$+"
        "+B$:IF RND 9=
  1THEN GCURSOR (M*6+6+R
  ND 43,7):GPRINT "60F8E
  ECFFFFCFEEF860"
4:IF R=1OR R=2THEN GCURS
  OR (M*6+K(R),7):GPRINT
  K$(R)
5:CALL &BB000:X=X+((INKE
  Y$ ="4")-(INKEY$ ="6")
  )*5.5:GCURSOR (X,31):G
  PRINT "66FFDFFFDFF66"
6:P=-(POINT (X-1,27)=1)-
  (POINT (X+7,27)=1)-(PO
  INT (X+1,23)=1)-(POINT
  (X+5,23)=1):ON P GOTO
  8,8,8,8:IF N=&A THEN
  N=0:R=RND 3
7:MM=(R=1)*(M<26)-(R=2)*
  (M>3):S=S+1:N=N+1:M=M+
  MM:IF MM=0THEN R=0:GOT
  O 3ELSE 3
8:FOR I=&B4 TO &C8:BEEP
  1,I,3:NEXT :PRINT "SCO
  RE";S:FOR I=0 TO 1:I=-
  (INKEY$ =" "):NEXT :GO
  TO 2:DATA 9A,00,00,A2,
  D6,A2,D4,0B,48,00,08,0
  1,05,E8,FF,0F,07
9:DATA 1F7B1B1B1B1B117
  B1F,-20,1F7B111B1B1B1B
  1B1B7B1F,75
```

CHECKER FLAG

Dr.D：近ごろ長いプログラムばかりだったので，今回は息抜きに短いのを載せてみた。
編：たった9行のプログラムですが，なかなか楽しめそうですね。

《第1表》変数表

A$	マシン語データ
B$	CHR$135
K( )	表示板座標
K$( )	表示板グラフィック・データ
M	道の座標
MM	道の座標増分
N	道のカウント
P	ポイント判定
R	道の方向判定
S	スコア
X	車の座標

《第2表》マシン語リスト

&BB000〜&BB002	BAレジスタに&0を代入
&BB003〜&BB004	内部RAM&D6番地にBAレジスタの値を代入
&BB005〜&BB006	内部RAM&D4番地にBAレジスタの値を代入
&BB007〜&BB009	Iレジスタに&48を代入
&BB00A〜&BB00B	Aレジスタに&1を代入
&BB00C〜&BB00F	外部メモリ&FFFE8番地を実行
&BB010	BASICにもどる

Last finally

マシン語を使用したゲームですが，どうだったでしょうか。フリーエリアを確保しなくてはならないのですが，別にしなくてもいいです，したい人は，(POKE&BFE03，&1A，&FD，11，0，2，0：CALL&FFFD8）を入力して実行してください。

★参考にしたもの
PCE-500活用研究

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

★センター試験では，もちろんBASICを選択した。そして，その部分は満点だった。ベーマガのおかげです。どうもありがとう!!（岐阜県大垣市・高橋英一18才）……【編：最近こういったハガキ，増えてます。学科にパソコンが組み込まれ，ベーマガもますます活躍！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋VSC-55用

ワルキューレの伝説

～地下のテーマ「マグマの洞窟」～

●粟田英樹

©namco LIMITED

「冒険」ではなく「伝説」です

今回ご紹介するのは，ナムコの「ワルキューレの伝説」より「マグマの洞窟」です。前回の「アサルト」と同様システム２のゲームでしたが，２月末にプレイステーション用ソフト「ナムコミュージアムVol.5」に収められ，ご存じの方も多いのではないかと思います。アクションゲームの苦手な筆者はあまりプレイしていません。しかし，音楽は非常に素晴らしい曲ばかりですから，音楽CDは発売後すぐに購入しました。

このゲームの曲の特徴は，旋律の大部分を受け持つストリングスの音色を，サンプリングによって実現していることです。ライナーノーツによれば，３種類の奏法をサンプリングしたそうです。他にも，パーカッションや民族楽器などもサンプリングされていて，近頃のゲーム・ミュージックの先駆的な役割を果たしているのでは，と考えさせられます。

そんな中でも，この「マグマの洞窟」は異彩を放っている曲で，「メインテーマ」と同じモチーフを用いながら，旋律はFM音源を主体にまとめあげられています。筆者はこの曲がたいへんお気に入りで，かつてFM音源８声で作りましたが，当然音数が足りるはずもなく，非常に四苦八苦した記憶があります。

リストについて

SPCを多用しています。まずフェードコントロールですが，@s12は@s2の最初のフェードアウトを省いたものです。@s2，@s3，@s12はいずれも通常のフェードコントロールですが，@s7と@s8はちがいます。これらは，ノートオンに同期して毎回実行されます。つまりFM音源でいうエンベロープ・ジェネレータの役割をしています。@s8はアタックしてから一定の割合でディケイ（減衰）しますが，@s7のほうは，アタックしてから２段階にわけてディケイします。ちょうどFM音源のファースト・ディケイとセカンド・ディケイに相当します。SC-55の場合，ディケイ・タイムは「カットオフ・フリーケンシーあるいは音量の変化が落ち着くまでの時間」ですので，音色によってはディケイ・タイムを変更しても音量の変化があまり現れない場合があります。ですから，エクスプレッションを随時変化させることによって，ほしいエンベロープを実現するのです。このようなSPCの使い方はSPICEだからこそ簡単に実現できるテクニックです。ただしこれをやりすぎると，常にエクスプレッションのMIDIメッセージが送信されることになるので，送信側も受信側も負担が大きくなります。

SC-55では同時発音数がぎりぎりの箇所がありますが，耳触りな音切れは起きないような細工が随所に施してあります。一見すると無意味に思えるMMLも大部分は意味があるので，そのまま入力してください。

『ワルキューレの伝説～地下のテーマ「マグマの洞窟」～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;-----------------------------------------------------------
;        「ワルキューレの伝説」より地下のテーマ「マグマの洞窟」
;       作曲／編曲       川田宏行
;       データ入力       粟田英樹 (H.Awata)
;-----------------------------------------------------------
#include          <smfstd.smi>
#include          <smf_gm.smi>
#include          <rol_gs.smi>
#include          <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------
#copyright        "Copyright (C) namco.／作・編曲　川田宏行"
#music-name       "マグマの洞窟"
#programmer       "粟田英樹"
#instrument       "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------
#division        48
#tempo           152
;-----------------------------------------------------------
#define S:s?1?2,256,-1
#define X:p020
#define Y:p108
#define Z:p064
#define auto-pan:${S:p,1}
#define G:a  c e>b<c>a <
#define g:e >a b g a e <
#define H:a >b<d>a b g <
#define h:e >g b d g d <
#define I:g >b<d>a b g <
#define i:d >g b d g d <
#define J:g >b<e>a b g <
#define j:d >g<c>d g d <
#define K:g+>b<e>a b g+<
#define W:@{REM:"Initial wait"}
#define V:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
          @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
          @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
          @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
          @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
;-------------------------------------------------------------------
@s      001,44,@s,44,32,1,44,0,0,0,32,1,0,0,0,-44,32,1,-44,0,0,0,32,1,0,@l
@s      002,0,  384,384,-96,  144,144,-96,  144,144,0,  96,1,0,  384,384,-96,@e
@s      003,0,  384,384,-96,  192,192,-96,  128,128,0,  @e
@s      004,-8192,       8,8,0,          @e          ; b24~<g
```

★影さん，今までに何台のパソコンを壊しましたか？　（青森県・入江一也19才）…【影：唐突だな。それでもせいぜい2，3台ってとこかな。Dr.D：影君，マイコンルームに転がっている，壊れた98の山はいったい何かね？】

```
@s      005,3072,       8,8,0,          @e         ; c24~>a
@s      006,-3072,      16,16,0,        @e         ; b12~<d
@s      007,0,          84,42,-36,      300,150,-84,  @e  ; Backing Envelope
@s      008,0,          384,192,-84,    @e                ; Organ   Envelope
@s      010,2048,       8,8,0,          @e         ; a24~ g
@s      011,2048,       32,32,0,        @e         ; e6 ~ d
@s      012,-96,        144,144,0,      96,1,0,   384,384,-96,   @e
;--------------------------------------------------------------
2       @{TRACK-NAME:"Drum (Bass Drum) & System"}
3       @{TRACK-NAME:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}      @z10  $W r098
4       @{TRACK-NAME:"Drum (Hihat & Cymbal)"}           @z10  $W r100
5       @{TRACK-NAME:"Bass"}                            @z1   $W r102
6       @{TRACK-NAME:"Synth. 1 (Solo)"}                 @z2   $W r104
7       @{TRACK-NAME:"Synth. 2 (Backing)"}              @z3   $W r106
8       @{TRACK-NAME:"Organ"}                           @z4   $W r108
9       @{TRACK-NAME:"Synth. Percussion"}               @z5   $W r110
10      @{TRACK-NAME:"Synth. Bell"}                     @z6   $W r112
11      @{TRACK-NAME:"Synth. 3 (intro.)"}               @z7   $W r114
12      @{TRACK-NAME:"Synth. Drum 1"}                   @z8   $W r116
13      @{TRACK-NAME:"Synth. Drum 2"}                   @z9   $W r118
14      @{TRACK-NAME:"Synth. 1 (delay)"}                @z11  $W r120
15      @{TRACK-NAME:"Synth. Percussion (lower)"}       @z5   $W r122
;--------------------------------------------------------------
2       @z1
2       @{REM:"GS reset"} ${ROLAND-GS-RESET:}                         r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}           r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3C} ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00}      r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84
2       @z10
;--------------------------------------------------------------
3,4,15  r2 r2 r2 r2 r4
2,7,12  ${V:2,  0,50,  0,   0}
5       ${V:2,  0,40,  0,-12}
6       ${V:8,  0,40,  0,   0}
8,9,11  ${V:2,  0,40,  0,   0}
10      ${V:2,  0,80,24,  12}
13      ${V:2,  0,72,  0,   0}
14      ${V:8,64,60,16,   0}
;--------------------------------------------------------------
2       @000 r1 v110 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r80
3            r1      r1      r1      r1                              r78
4            r1      r1      r1      r1                              r76
5       @039 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r68
5                ${cutoff:80} r2 ${resonance:72} r2 ${e-dt:100}      r2
6       @081 r1 v080 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r72
7       @090 r1 v086 r1 w127 r1 p64 r1 M0 r68 ${resonance:80}        r2
8       @018 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r68
9       @011 r1 v045 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r66
10      @088 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0 r62 ${e-at:68}             r2
11      @014 r1 v090 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r58
11               ${e-at:80} r2 ${e-dt:72}                            r2
12      @118 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0 r58 ${e-at:54}             r2
13      @108 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r54
13               ${e-at:65} r2 ${e-dt:70}                            r2
14      @081 r1 v064 r1 w127 r1 p64 r1 M0                            r56
15           r1      r1      r1      r1                              r54
;--------------------------------------------------------------
2        I0 o2 @%1 1 4 u100 @q0 q%2
3        I0 o2 @%1 112 u090 @q0 q%2
4        I0 o2 @%1 1 4 u072 @q0 q%2
5        I0 o2 @%1 1 1 u112 @ql q%0
6        I0 o5 @%1 112 u100 @ql q%0
7        I0 o4 @%1 1 1 u090 @ql q%2
8        I0 o5 @%1 1 1 u080 @ql q%2
9        I0 o5 @%1 112 u096 @ql q%0
10       I0 o5 @%1 1 6 u100 @ql q%0
11       I0 o2 @%1 1 1 u110 @ql q%0
12       I0 o3 @%1 1 6 u096 @q0 q%2
13       I0 o1 @%1 1 1 u094 @ql q%0
14       I0 o5 @%1 112 u100 @ql q%0
15       I0 o5 @%1 112 u084 @ql q%0
;--------------------------------------------------------------

*        Bass Drum
2        ${voice-reserve:00,02,00,00,00,00,02,02,01,02,00,0,0,0,0,0}
2        |:15 cccc :| 112 c6cc6c cccccc
2        |:0
2        ${voice-reserve:00,02,02,06,04,00,02,00,00,00,02,0,0,0,0,0}
2        o2 1 4 |:7 crcr :| r%188
2        ${voice-reserve:00,02,02,06,04,00,02,00,00,00,02,0,0,0,0,0} r%4
2        o2 1 4 |:16 cccc :|
2        ${voice-reserve:00,02,02,00,04,00,02,00,00,00,02,0,0,0,0,0}
2        o2 1 4 |:6 crcr :| cr6c12r6c12r r1
2        ${voice-reserve:00,02,02,04,06,00,02,00,00,00,02,0,0,0,0,0}
2        o2 1 4 |:15 crcr :| crrr |:15 crcr :| r1
2        I0 o2 @%1 1 4 u100 @q0 q%2 @{REM:"loop"}
2        ${voice-reserve:00,02,00,00,00,00,02,02,01,02,00,0,0,0,0,0}
2        |:15 cccc :| 112 c6cc6c cccccc

*        Snare Drum & Tomtom
3        r1 r1 r2..<c24c24c24 c6>b6b6a6g6g6 f1
3        r1 r1 r1 r1 r1 r1 r2<c($$-12)24c.>b6b<c> r1 r1 <dd6c6c>bb6a6a
3        <c($$-12)%3c%13cc>b($$-12)%3b%13bba($$-12)%3a%13aag($$-12)%3g%13gg
3        |:0
3        o2 1 4 |:7 rdrd :| 112 <c($$-12)48c16rc>bbbaaafff
3        o2 1 4 |:14 rrrr :| 112 <dd6c6c>bb6a6a
3        <c($$-12)%3c%13cc>b($$-12)%3b%13bba($$-12)%3a%13aag($$-12)%3g%13gg
3        o2 1 4 |:7 rdrd :| 112 <c($$-12)48c16rc>bbbaaafff
3        o2 1 4 |:15 rdrd :| rd6d0&<c12> 112 braggg 1 4
3        |:14 rdrd :| rdrd6d12 112 <drdcc>bargrfr
3        I0 o2 @%1 112 u090 @q0 q%2 @{REM:"loop"}
3        r1 r1 r2..<c24c24c24 c6>b6b6a6g6g6 f1
3        r1 r1 r1 r1 r1 r1 r2<c($$-12)24c.>b6b<c> r1 r1 <dd6c6c>bb6a6a
3        <c($$-12)%3c%13cc>b($$-12)%3b%13bba($$-12)%3a%13aag($$-12)%3g%13gg

*        Hihat & Cymbal
4        |:3 f+f+f+f+ :| r1 |:8 f+f+ : f+f+ :| r2 |:2 f+f+f+f+ :| r1 r1
4        |:0
4        o2 112 |:28 f+rf+($$-20) :| r1 o2 1 4 |:14 f+f+f+f+ :| r1 r1
4        o2 112 |:30 f+rf+($$-20) :| f+4f+4
4        o2 112 |:62 f+rf+($$-20) :| f+rr f+rf+($$-20)
4        |:62 f+rf+($$-20) :| f+rr f+rf+($$-20)
4        I0 o2 @%1 1 4 u072 @q0 q%2 @{REM:"loop"}
4        |:3 f+f+f+f+ :| r1 |:8 f+f+ : f+f+ :| r2 |:2 f+f+f+f+ :| r1 r1

*        Bass
5        |:3 a& a& a& a :| a& a 112 |:4 g6r :| grggrg <gggggg
5        |:0
5        o3 112 u100
5        |:8 frf :| |:8 grg :| |:8 frf :| |:6 grg :| g+rg+g+rg+ >
5        o2 1 1 u112
5        |:2 a& a& a& a :| f& f g& g f& f g4g4g4g4 112 <grggrgg+rg+g+rg+
5        o3 112 u100 |:8 frf :| |:8 grg :|
5        |:8 frf :| g4r6g&g4g4 grgggg g+g+g+rg+g+
5        o3 112 u100
5        |:32 ara :| |:8 frf :| |:8 grg :| |:8 frf :| |:6 grg :|
5        g+g+g+g+g+g+
5        |:32 ara :| |:8 frf :| |:8 grg :| |:8 frf :| |:4 grg :|
5        grgggg g+g+g+g+g+g+
5        I0 o2 @%1 1 1 u112 @ql q%0 @{REM:"loop"}
5        a& a& a a |:2 a& a& a& a :| a& a 112 |:4 g6r :| grggrg <gggggg
```

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD－ROM本。オリジナル・ゲーム満載で、CD－ROM付き絶対買い得！　九百八十円

★ベーマガを買うのは11年ぶり。創刊号から，読んでいた私にとって，編さん，影さん，つぐ美さんの名前を見たときは，ちょっと感動。（兵庫県神戸市・古渕一也27才）…**【編集長＆Dr.D：またまた，ワシらの名前を忘れおって！影：年寄りはすぐひがむ。】**

```
*       Synth. 1
6,14      :4 r1 r1 r1 r1 :
6,14      :0
14      c6
6,14    c1& c2>a4<c4 >b4&b6<${S:b,4}g&g2& g>b<c >bgd c>ba b<cd
6,14    1 6 c>${S:b,5}a12&a4<c>${S:b,5}ab
6,14    <cde ab<c >b<g>b< cac dbd <${S:b,6}dd
6       o6 c12>b12 <c1&c1          :5 r1 :  112      r2.r>c>b<
14      o6 c12>b12 <c1&c2.&c12     :5 r1 :  112 r6 r2.r>c>b<
6,14    c1& c2>a4<c4 c4&c6>b&b2& b2<c6d6>${S:b,10}g6<
6       g1 g6g&g8fef&f8e4 e4&e6d&d2& d2ere${S:b,11} d6c
14      g1 g6g&g8fef&f8e4 e4&e6d&d2& d2ere${S:b,11} d12& o5 112 dc
6,14    o5 112 r4>a4b6<c4>a& a4a4b6<c&c4 r4>a4a6b4b& b4<c4c6d&d4
6,14    r4>a4b6<c4>a& a4a4b6<c&c4 e4&e6g&g6d&d4& d4&d6>e g-eg-b< o5 112 cd
6,14    o5 112 |:2 |:2 e4&e6c>a2& a4e4a6<c6e6 : d4&d6g&g2& g1 :
6,14    f+4&f+6<d&d2 &d2.r>c>b< :
6,14    c1& c2>a4<c4 c4&c6>b&b2&
6,14    b2.r<c>b <c1& c2>a4<e4 e4&e6d&d2& d2d6c6d6 :|
6,14    c1& c2>a4<c4 c4&c6>b&b2&
6,14    b2<c6d6>g6 <g1 g6g&g8f12e12f12&f8e4 e4&e6d&d2&
6,14    d2d6c6
6       d6
6,14    I0 o5 @%1 1 1 u100 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
6          c& c& c& c          |:3 r1 r1 r1 r1 :|
14      d6 c& c& c& c2.& c12 |:3 r1 r1 r1 r1 :|

*       Synth. 2
7       r1 r1 r1 r1 ${S:w,2} r1 r1 r2.c4& c& c& c ${S:w,3} d($$-20)& d
7       r1 >a sw7,256,%1 u120 g0&b0&<e4&e12>r12g0&b0&<d12&d2&
7       d2>g0&b0&<e4>g0&b0&<d4>
7       |:0
7       sw7,256,%1 o3 1 0 u120
7       f&a&<c1& c1> g&b&<d4&d6>b&<d&g12&g2& g1>
7       a&<c&e1& e2>c&e&a2 g&b&<e4&e6>g&b&<d12&d2& d2>g+&b&<d2
7       sw7,256,%1 o3 1 0 u120 @[+16 @]-16
7       |:2 a&<c&e4&e12>r12]a&<c&e12,%6>[c&e&a2&
7       a4>a&<c&e4c&e&a6e&a&<c6>a&<c&e6> :
7       g&b&<d4&d12>r12b&<d&g12&g2& g1> :|
7       a&<d&f+4&f+12r12f+&a&<d12&d2& d1>>
7       f&a&<c&e1& e2>c&f&a4f&a&<c4> e&g&<c4&c12r12>d&g&b12&b2& b1
7       a&<c&e1& e2>c&e&a4a&<c&e4> g&b&<e4&e12r12>g&b&<d12&d2& d2>g+&b&<e2>
7       sw7,256,%1 o3 1 0 u112
7       |:2 r4c&f&a4d&g&b6e&a&<c4>c&f&a12& a4c&f& a4 d&g& b6 e&a&<c12&c4> :
7           r4c&f&a4c&f&a6d&g& b4 d&g&b12& b4e&a&<c4>e&a&<c6>g&b&<d12&d4>:|
7       g&b&<e4&e6>g&b&<e12&e6>g&b&<d12&d4& d2>g+&b&<d2
7       sw7,256,%1 o3 1 0 u120 @[+16 @]-16
7       |:2 |:2 a&<c&e4&e12>r12]a&<c&e12,%6>[c&e&a2&
7       a4>a&<c&e4c&e&a6e&a&<c6>a&<c&e6> :
7       g&b&<d4&d12>r12b&<d&g12&g2& g1> :|
7       a&<d&f+4&f+12r12f+&a&<d12&d2& d1>> f&a&<c&e1& e2>c&f&a4f&a&<c4>
7       e&g&<c4&c12r12>d&g&b12&b2& b1 a&<c&e1& e2>c&e&a4a&<c&e4> :
7       g&b&<e4&e12r12>g&b&<d12&d2& d2>g+&b&<d2> :|
7       g&b&<e4&e12r12>g&b&<d12&d2& d2>g+&b&<d6>g+&b&<d6>g+&b&<d6
7       I0 o4 @%1 1 1 u090 @q1 q%2 @{REM:"loop"}
7       r1 r1 r1 r1 ${S:w,2} r1 r1 r2.c4& c& c& c ${S:w,3} d($$-20)& d
7       r1 >a sw7,256,%1 u120 g0&b0&<e4&e12>r12g0&b0&<d12&d2&
7       d2>g0&b0&<e4>g0&b0&<d4>

*       Organ
8       |:4 r1 :| ${S:w,2} a0&<c0&e& e> r2.<c($$+8)0&e($$+8)0&a($$+8)4& a&
8       a& a> ${S:w,3} d($$-10)0&g($$-10)0&b($$-10)& b
8       r1 a0&<c0&e> sw8,256,0 u074 g0&b0&<e4&e12>r12g0&b0&<d12&d2& d2>r2
8       |:0
8       sw8,256,0 o6 1 1 u064 e0&a& a >g0&b& b <c0&e& e >b0&<d1& d2>b0&<d2
8       sw8,256,0 o6 1 0 u072
8       c&e1& e1 r1 r1 r1 r1 u088 r2.>${S:w,12}c&<e&a4& a1&
8       a1& a1 u072 sw8,256,0 >b&<d1& d1 c&e1& e1 >b&<d1& d2>b&<d2
8       sw8,256,0 o5 1 0 u072 r1 r1 g&b1& b1 a&<e1& e1> b&<d1& d2>b&<d2>
8       |:2 sw8,256,0 o6 1 0 u072 c&e1& e1 r1 r1
8       r1 r1 u088 r2.>${S:w,12}c&<e&a4& a1& a1& a1
8       u072 sw8,256,0 >b&<d1& d1 :
8       c&e1& e1 >b&<d1& d2>b&<d2 :| c&e1& e1 >b&<d1& d2>b&<d6>b&<d6>b&<d6
8       I0 o5 @%1 1 1 u080 @q1 q%2 @{REM:"loop"}
8       |:4 r1 :| ${S:w,2} a0&<c0&e& e> r2.<c($$+8)0&e($$+8)0&a($$+8)4& a&
8       a& a> ${S:w,3} d($$-10)0&g($$-10)0&b($$-10)& b
8       r1 a0&<c0&e> sw8,256,0 u074 g0&b0&<e4&e12>r12g0&b0&<d12&d2& d2>r2

*       Marimba
9       ${auto-pan:} |:16 $G :| |:2 |:4 $G :| |:4 $H :| :|
9       |:0
9       u116 ${auto-pan:} |:2|:4 $G:|          :<>|:4$H:|:|$I|:2$J:|$K
9       u116 ${auto-pan:}     |:16$G:||:2|:4$G:|:<>|:4$H:|:|$I|:2$J:|$K
9       u116 ${auto-pan:} |:2|:4 $G:|          :<>|:4$H:|:|$I|:2$J:|$K
9       u116 ${auto-pan:} |:2|:16$G:||:2|:4$G:|:<>|:4$H:|:|$I|:2$J:|$K :|
9       I0 o5 @%1 112 u096 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
9       ${auto-pan:} |:16 $G :| |:2 |:4 $G :| |:4 $H :| :|

*       Synth. Bell
10      r1 r1 a4&ae12&e2 r1 |:2 r1 r1 r1 r1 :|
10      a4&ae12&e2 r1 r1 u078 r2$Ye4$Xd4$Z
10      |:0
10      o5 1 1 u078 r%1 $Y c4$Xc($$-16)2.& c $Y>b4$Xb($$-16)2.& b
10                      $Y<a4$Xa($$-16)2.& a $Y g4$Xg($$-16)2.& g%191 $Z
10      o5 112 u072 r%1 r1 r1 r1 b4&br<d &d 2
10                      r1 r1 r1 d4&dr f+&f+%95 |:2 r1 r1 r1 r1 :|
10      o6 1 1 u072 r%1 $Ya4$Xa($$-12)2.& a $Yg4$Xg($$-12)2.& g
10                      $Yf4$Xf($$-12)2.& f $Yg4$Xg($$-12)2.& g%191 $Z
10      o5 112 u080 |:2 r%1 r1 r1 r1 b4&br<d &d 2
10      r1 r1 r1 d4&dr f+&f+%95> |:2 r1 r1 r1 r1 :| :|
10      I0 o5 @%1 1 6 u100 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
10      r1 r1 a4&ae12&e2 r1 |:2 r1 r1 r1 r1 :|
10      a4&ae12&e2 r1 r1 u078 r2$Ye4$Xd4$Z

*       Synth. 3
11      r2.e-4& <e-($$-30)& e-& e- |:3 r1 r1 r1 r1 :|
11      |:0
11      |:2 r1 r1 r1 r1 :| |:16 r1 :| |:8 r1 :| |:32 r1 :|
11      I0 o4 @%1 1 1 u060 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
11      ${resonance:88} e2r2 r1 r1 r1 |:3 r1 r1 r1 r1 :|

*       Synth. Drum
12      |:2 r2 r%1bfb%31 r1 r1 r1 r1 r%1bfb r%95 r1 r1 :|
13      |:2 a0&<a& a> r r2...a($$-16)0&<a($$-16)32>a($$-8)0&<a($$-8)32>
13          a0&<a& a> r r :|
12,13   |:0
12,13   |:2 r1 r1 r1 r1 :| |:16 r1 :| |:8 r1 :| |:32 r1 :|
12      I0 o3 @%1 1 6 u096 @q0 q%2 @{REM:"loop"}
13      I0 o1 @%1 1 1 u094 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
12      |:2 r2 r%1bfb%31 r1 r1 r1 r1 r%1bfb r%95 r1 r1 :|
13      |:2 a0&<a& a> r r2...a($$-16)0&<a($$-16)32>a($$-8)0&<a($$-8)32>
13          a0&<a& a> r r :|

*       Marimba (lower)
15      |:16 $g :| |:2 |:4 $g :| |:4 $h :| :|
15      |:0
15      u104 |:2 |:4 $g:|            :<>|:4$h:|:| $i |:3$j:|
15      u104      |:16$g:| |:2|:4$g:|:<>|:4$h:|:| $i |:3$j:|
15      u104 |:2 |:4 $g:|            :<>|:4$h:|:| $i |:3$j:|
15      u104 |:2 |:16$g:| |:2|:4$g:|:<>|:4$h:|:| $i |:3$j:| :|
15      I0 o5 @%1 112 u084 @q1 q%0 @{REM:"loop"}
15      |:16 $g :| |:2 |:4 $g :| |:4 $h :| :|

;----------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15       :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;----------------------------------------------------------
;       end of file.
;----------------------------------------------------------
```

「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き、著作権法上、権利者に無断で複製・頒布（商用ネット、草の根ネットを問わず、パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合、懲役又は罰金が課せられることがあります。」

★3月号から判断すると，ベーマガCDをインターネット上で復活させようとしているのですね。……非常に困る！（新潟県西蒲原郡・佐藤良秋16才）…【影：インターネットにつなげないのかな？それならこの機会に始めちゃうってのはどうだ？】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋VSC-55(SC-55他)用

FINAL FANTASY Ⅶ

(ファイナル ファンタジィ)

～Prelude(序曲)～

●山内恵介(23才)　©スクウェア

はじめまして，ですね。

いよいよ「SPICE」システムが公開されました。早速，このシステムを使用してGMの打ち込みをさせていただきました。曲は，恐らく知らない人はいないはずです。「FINAL FANTASY Ⅶ」より「Prelude(序曲)」をお送りします。

この曲について

この曲は，古くはファミコン（スーファミではなく）の時代から「FINAL FANTASY」のシリーズを通して使われているので，耳にしている方も多いと思います。ファミコンの音源には，音色なんて当然存在しませんでしたが，タイトル画面で流れてくるメロディー・ラインが，土台はスーファミを経てプレステへと移行しても変わらない（アレンジはありますが）ことに，私は個人的に感動を覚えました。プレステ版は，実際はハープの音色ではないのですが，個人的な思い入れからハープの音色を選ばせていただきました。

様々な制約の中で

使用音源は「VSC-55」，バーチャル音源です。よって，いく度となく襲う，テンポの揺れ，音切れ，突然音色が変になる等をかわし（まだ解消してない部分もある），ハープに3ch使いたいのを押さえるなど妥協点を見つけながら作り上げました。MIDIに関してもまだまだ疎(うと)い面があり，勉強をしながらの制作でした。そんな中で，この曲のもつ「包み込むような雰囲気」を忘れずに再現したつもりです。確認できないのですが，おそらく普通のGS音源でも大丈夫かと思います（ただ，バランスに難がでてくると思いますが）。

「SPICE」を使って

栗田氏のサンプル・プログラムをかなり参考にさせていただきました。しかし，まだ「SPICE」のもつ能力を10分の1も発揮させてないと思います。打ち込んでいて思ったのは，いままでちがう環境で作ってきた人を受け入れる親切設計であることと，MMLではなかなか難しいボリューム・テンポ・ノートなどの「揺れ」の再現をSPB（シーケンシャル・パラメーター・ブロック）という概念で可能にしているということです。いちいち「V」コマンドで区切って表現していた時代が懐かしいですね。ぜひ，みなさんも「SPICE」を手に入れて，またGMコーナーの更なる繁栄を目指しましょう。

GORRY先生より一言

SPICEシステム初の投稿作品は，なんとE-mailで届きました。正直いって慣れるまでもう少し時間がかかるかと思っていたのですが，そんな心配は無用だったようです。

選曲はタイムリー，質は問題なし，リストも短めとお手本のような作品です。

「掲載作品のインターネット上公開はないのですか？」という質問がありました。これは，著作権の問題によりできませんのでご了承ください。

『FINAL FANTASY Ⅶ～Prelude(序曲)～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;----------------------------------------------------------------
;
;       「FINAL FANTASY VII」より「Prelude（序曲）」
;
;       作曲／編曲        植松伸夫
;       データ入力        山内恵介
;
;----------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
;----------------------------------------------------------------
#copyright      "Copyright (C) 1997 SQUARE "
#music-name     "Prelude (序曲)"
#programmer     "山内恵介"
#instrument     "Roland VSC-55 (and Probably SC-55 series)"
;----------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          160
#beat           4/4
#FADEOUT-SPEED  128
;----------------------------------------------------------------
2       @{TRACK-NAME:"Harp"}
3       @{TRACK-NAME:"Melody 1(Harmonica)"}
4       @{TRACK-NAME:"Melody 2(Clarinet)"}
5       @{TRACK-NAME:"Bass"}
6       @{TRACK-NAME:"Flute"}
7       @{TRACK-NAME:"Strings"}
8       @{TRACK-NAME:"Oboe 1&Horn"}
9       @{TRACK-NAME:"Oboe 2"}
;----------------------------------------------------------------
@s1,0,@s,0,768,32,128,  768,32,0, @L          ;{Pan increasing&decreasing(Harp)}
@s2,0,@s,0,384,16,+64,  384,16,0,@L           ;{Expresion(Harp)}
@s3,0,  384,64,+64,  768,1,+64,  384,64,0,@e  ;{crescendo & decrescendo]
@s4,0,384,76,+76,@e                           ;{Expression (Oboe)}
@s5,0,384,64,+64,@e                           ;{crescendo only }
@s6,64,384,1,+64,  384,64,0,@e                ;{decrescendo only}
@s7,0,96,32,+32,  288,1,+32,  216,16,+48,  360,48,0,  48,32,+32,  144,1,+32, ¥
     192,16,+48,  384,64,-16,@e               ;{Melody Expression 1 with Volume}
@s8,0,96,24,+24,  0,1,+18,480,1,+18,384,18,0,  48,24,+24,  0,1,+18,  528,1,+18, ¥
     192,16,+16,@e                            ;{Melody Expression 2 with Volume}
@s9,0,@s,0,384,16,+64,@L                      ;{crescendo only 2(Harp)}
@s10,0,384,32,64,@e                           ;{Pan(Harp)}
@s11,128,384,32,64,@e                         ;{Pan(Harp)}
```

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載 CD-ROM付き 二千九百円

★ベーマガを買い始めてから，入力してみたいプログラムがいっぱいになって，打ちこんでも，打ちこんでもなくならないので困っている……。（京都市西京区・浦勇夫14才）…【影：うれしい悩みじゃないか。私なんか打ち込もうとしてもパソコンが壊れて…。】

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，およびNT（コンソール），すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL = http://www.shonan - inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL=gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「ミュージック・プログラム・コーナー」係

※この「SPICE」システムは，LHAで圧縮された形で配布していますので，高圧縮書庫管理プログラム「LHA」がないと，解凍して使用できません。

LHAの入手方法は，いろいろですが，「吉崎栄泰のLHAワールド」のホームページでも入手可能です。以下にアドレスを紹介しておきます。

URL=http://www.clione.co.jp/clione/lha/

```
;-------------------------------------------------------------
1       $ {ROLAND-GS-RESET:}            r4
1       $ {RESET-ALL-CONTROLERS:}       r4
;-------------------------------------------------------------
2 @z1
3 @z2
4 @z3
5 @z4
6 @z5
7 @z6
8 @z7
9 @z8
;-------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9  $ {BENDER-RANGE:12} r2
;-------------------------------------------------------------
2 @46 @%0 u100 @q1 l24,2v90  o3 r192 @<-1 @>+1 p 0 w64  @B0 M0 r192
3 @22 @%1 u100 @q1 q%3  v80  o5 r1   @<-1 @>+1 p48 w86  @B0 M0 r1
4 @68 @%1 u100 @q1 q%3  v84  o5 r1   @<-1 @>+1 p72 w86  @B0 M0 r1
5 @49 @%1 u100 @q1 q%3  v105 o3 r1   @<-1 @>+1 p96 w64  @B0 M0 r1
6 @73 @%1 u100 @q1 q%2  v85  o5 r1   @<-1 @>+1 p32 w64  @B0 M0 r1
7 @48 @%1 u100 @q1 q%3  v85  o4 r1   @<-1 @>+1 p48 w64  @B0 M0 r1
8 @68 @%1 u100 @q1 q%3  v90  o4 r1   @<-1 @>+1 p72 w52  @B0 M0 r1
9 @68 @%1 u100 @q1 q%3  v95  o4 r1   @<-1 @>+1 p80 w100 @B0 M0 r1
;
;-------------------------------------------------------------
;Music Data
;-------------------------------------------------------------
;<Harp>
;
2 p0sp1,256,-1 sw2,256,-1
2 |:cdeg>cdeg>cdeg>cdeg >c<gedc<gedc<gedc<ged
2 <ab>ceab>ceab>ceab>ce aec<baec<baec<baec<b>:|
2 <a>cfga>cfga>cfga>cfg agfc<agfc<agfc<agfc
2 <b>dgab>dgab>dgab>dga bagd<bagd<bagd<bagd
2 <a->ce-ga->ce-ga->ce-ga->ce-g a-ge-c<a-ge-c<a-ge-c<a-ge-c
2 <b->dfab->dfab->dfab->dfa b-afd<b-afd<b-afd<b-afd
;
2 |:0
2 p0sp1,256,-1 sw2,256,-1
2 |:|:cdeg>cdeg>cdeg>cdeg >c<gedc<gedc<gedc<ged
2 <ab>ceab>ceab>ceab>ce aec<baec<baec<baec<b>:|
2 <a>cfga>cfga>cfga>cfg agfc<agfc<agfc<agfc
2 <b>dgab>dgab>dgab>dga bagd<bagd<bagd<bagd
2 <a->ce-ga->ce-ga->ce-ga->ce-g a-ge-c<a-ge-c<a-ge-c<a-ge-c
2 <b->dfab->dfab->dfab->dfa b-afd<b-afd<b-afd<b-afd:|
2 cdeg>cdeg>cdeg>cdeg >c<gedc<gedc<gedc<ged
2 sw9,256,-1sp10,256,-1<a->cdfa->cdfa->cdfa->cdf<<<<
2 p128sp11,256,-1g>cdfg>cdfg>cdfg>cdg<<<
2 :|
;-------------------------------------------------------------
;<others>
;
3,4,5,6,7,8,9 |:32r1:|
;
3 |:0
4 |:0
5 |:0
6 |:0
7 |:0
8 |:0
9 |:0
;
3,4 sw3,256,-1 c1+1<b1>d1c1+1+1+2..r8
3,4 sw3,256,-1 c1+1<b1>d1q%0d4e4q%3c2+1+1+2..r8
5 sw3,256,-1 c1+1+1+1<a1+1+1+2..r8> sw3,256,-1 c1+1+1+1 <a1+1+1+2..r8
6 sw3,256,-1 e1+1d1f1e1+1+1+2..r8   sw3,256,-1 e1+1d1f1f4g4e2+1+1+2..r8
7 sw3,256,-1 g1+1+1+1a1+1+1+1       sw3,256,-1 g1+1+1+1 a1+1+1+1
8 sw4,256,-1 c1+1<b1>d1c1+1<b1a1> c1+1<b1>d1d4e4c2+1<a2b2>c2e2
9 r1r1r1r1r1r1e1c1 e1+1+1+1r1r1c2d2e2g2
;
3 sw5,256,-1 @[-10 @]+10 <a1+1[[g1]]a1b1.>c2d1 v76sv7,256,-1g1
3 [[q%0f2e-4d4q%3c1+1+2..r8]] q%0g2[[f4e-4q%3d1+1+2..]]r8
;3 sw5,256,-1 <a1+1g1a1b1.>c2d1
;3 v76sv7,256,-1 g1q%0f2e-4d4q%3c1+1+2..r8 q%0g2f4e-4q%3d1+1+2..r8
4 sw5,256,-1 <a1+1g1a1b1.>c2d1 v64sv7,256,-1d0&g1
4 q%0d0&f2c0&e-4<b-0&>d4<q%3a-0&>c1+1+2..r8
4 q%0e-0&g2d0&f4c0&e-4<q%3b-0&>d1+1+2..r8v84w86
5 sw5,256,-1 f1+1+1+1 g1+1+1+1 a-1+1+1+1 sw6,256,-1b-1+1+1+2..r8
6 sw5,256,-1 f1+1+1+1 g1+1+1+1 f1+1+1+1 g1+1+1+2..r8
7 sw5,256,-1 f1+1+1+1 g1+1+1+1 a-1+1+1+1 b-1+1+1+2..r8
8 <a1+1g1a1b1.>c2d1<b1 >d2c4<b-4a-1a-2b-2>c2d2 e-2d4c4<b-1+1+1
9 c1+1<b1>c0&d1d1.e2f1r1 r1+1c2d2e-2f2g2f4e-4d1+1+1
;
;
3 w127v80<c1+1<b1>d1c1+1+1+2..r8 c1+1<b1>d1q%0d4e4q%3c2+1+1+2..r8
4 |:16r1:|
5 sw3,256,-1 >c1+1+1+1<a1+1+1+2..r8> sw3,256,-1 c1+1+1+1<a1+1+1+2..r8
6 w108e1+1d1f1e1+1+1+2..r8 e1+1d1f1f4g4e2+1+1+2..r8w96
7 w96g1+1+1+1a1+1+1+1 g1+1+1+1a1+1+1+1
8 @60>c1+1<b1>d1c1+1+1+2.r4 c1+1<b1>d1q%1d4e4q%3c2+1+1+2.r4
9 e1+1d1f1e1+1+1+1 e1+1d1f1q%1f4g4q%3e2+1+1+1
;
3 <a1+1g1a1b1.>c2d1 v62sv8,256,-1g1 q%0f2e-4d4q%3c1+1+2..r8
3 q%0g2f4e-4q%3d1+2..r8<b-1
4 |:16r1:|
5 sw5,256,-1 f1+1+1+1g1+1+1+1 a-1+1+1+1 sw6,256,-1 b-1+1+1+1
6 f1+1+1+1 g1+1+1+1 f1+1+1+1 g1+1+1+1
7 w108a1+1g1a1 b1.>c2d1<w96b1 a-1+1+1+1 sw6,256,-1b-1+1+1+1
8 <a1+1g1a1b1.>c2d1 sv8,256,-1g1 f2e-4d4c1+1+2.r4g2f4e-4d1+1<b-1
9 c1+1<b1>c1d1.e2f1 sv8,256,-1d1 d2c4<b-4a-1+1+2..r8> e-2d4c4<b-1+1f1

3 >c1+1+1+2...r16r1r1r1r1v80w86
4 |:8r1:|
5 >sw5,256,-1 c1+1+1+1 <f1+2..r8 g1+2..r8>
6 e1+1+1+2...r16 @48f1+2...r16 g1+2...r16@73w64
7 sw5,256,-1 g1+1+1+2...r16 a-1+2...r16 >c1+2...r16 w64
8 >c1+1+1+1 @68u100w62v80r1r1r1r1
9 v50>g1+1+1+1 v85r1r1r1r1
;
3 :|
4 :|
5 :|
6 :|
7 :|
8 :|
9 :|
;-------------------------------------------------------------
2       @%1 r1  @e
3       @%1 r1  @e
4       @%1 r1  @e
5       @%1 r1  @e
6       @%1 r1  @e
7       @%1 r1  @e
8       @%1 r1  @e
9       @%1 r1  @e
;-------------------------------------------------------------
;       end of file.
;-------------------------------------------------------------

; 以後は打ち込み確認用データです。打ち込む必要はありません。
;Trk:     Total: LP Start:   LP End:  LP Total
;  1:       8mc
;  2:   35160mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  3:   35687mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  4:   35687mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  5:   35687mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  6:   35688mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  7:   35711mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  8:   35327mc    6530mc   20354mc   13824mc
;  9:   35330mc    6530mc   20354mc   13824mc
```

★うーん，ひさしぶりに書いたけど，相変わらず，書きにくいス!!このハガキ!!（山口県防府中・**山本浩史22才**）…【**影**：ひさしぶりってことだけど，この書きにくさで「ああ，ベーマガなんだな」って確認できるでしょ。**編**：何を言い出すんですか。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：いやぁDr.，今月は個性的な作品が多かったですねぇ〜。

Dr.D：そうじゃな。これでこそベーマガって感じじゃな。

編：タイトル名の付けかたも，おもしろくなったと思いますよ。「愛，哀，藍‥アイがいっぱい」や，「ノラビッチビチラノハイチ」なんて，タイトルを聞いただけで，やりたくなっちゃいますね。

Dr.D：タイトルも作品の一部ってことじゃな。

編：私は紺野繁昭クン作PC-98用「TETOG」がお気に入りです。重力を4方向にかけて，自分の思ったところにブロックを誘導するんですが，予想外の動きで邪魔ブロックが落ちてくるときがあり，なかなかむずかしいんです。

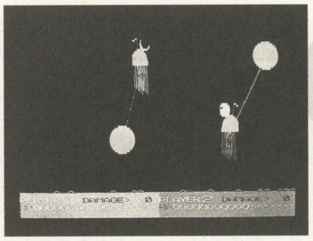
つぐ美：私はTeamFAクン作PC-98用「ボックス・アタック」が楽しめたわ。多人数でやると戦略的に攻撃できて，おもしろいわね。ビリヤード感覚の楽しさがあるしね。

影：うえ▲しんクン作PC-98用「衝突激痛伸縮紐球」!! これしかないって！ いやぁタイトルは謎だし全体的にシュールなセンスにまとまってるし，グッ！

つぐ美：た，たしかに編集部一同，衝撃が走ったわね…(^^;

Dr.D：強烈なイメージに隠れてしまっているが，プログラムもかなりの腕だぞ。これだけのスピードで動かすとはたいしたものじゃ。さらに球の慣性と重力の計算は結構苦労したじゃろう。

Dr.D：とういうわけで，今月のベスト・プログラマーは，うえ▲しんクンに決定じゃ。



◀PC-98用「衝突激痛伸縮紐球」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「DEPARTURES」／NAO**（**編**：大作3DダンジョンRPGで，かなり良いできだったんですが…編集長の「ちょっとリストが長い過ぎないかなぁ…。こんなに長いと読者のみんなも打ち込めないだろ」というお言葉により，残念ながらもう一歩となってしまいました)

●**PC-9801用「Guardian SaGa」／小野智史**（**Dr.D**：ファンタジー系のシミュレーション・ゲームなんじゃが，敵のボスさえ攻撃しておけばいいというシステムはちょっとなぁ…。ほかでは，リストが少し長めじゃぞ。3／4ぐらいの長さに縮めてくれればよかったな）

投稿ありがとう

樫部雄介／藤富秋一／坂井弘亮／深津隆生／サービィ／西山弘規／奇妙な手品師／前原俊彦／杉山正和／川崎　豊／iphelse／MAM／紋ノ介／佐藤琢哉／横山一紀／梶原寿樹／本間　稔／星野拓郎／高橋勇二／中野誠士／佐藤晴彦／澤山忠雄／河野　靖／大江広志／岩城祥一郎／柴田勇大／恵庭　孝／小沼正裕／ブライアン／立石亮一／森島太郎／坂元弘樹／村本幸宏／佐瀬　彬／蓑島拓広／藤史郎／児玉昌人／藤原　勲／菊原高志／高橋慶太／ナジャヴ／トキオ／吉永益次／平塚利美／千葉文幸／品田章敏／堀田貞伸／GOTO／館林保治／INTER GREEN SOFT／尾崎裕彦

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

対応機種&言語：Windows(Visual Basic)

SHELL関数はVisualBasicから，他のアプリケーションを呼び出し，起動する関数です。この関数を使えばVisual Basicに簡単にヘルプ機能が追加できます。例えば，

```
'テキストをメモ帳で開く
Shell"a:¥windows¥notepad.exe Helpfile.txt",1

'リッチテキストをワードパッドで開く
Shell"a:¥windows¥write.exe Helpfile.rtf",1

'ヘルプファイルを開く
Shell"a:¥windows¥winhlp32.exe Helpfile.hlp",1
```

ちなみにWindowsフォルダはフリーなのでパスはいりません(むしろないほうが機種依存がなくていい)。パスを省略するとWindowsフォルダかカレントフォルダを探します。第2引数は，開いたときのウィンドウの状態を指示します。その他くわしくはオンラインヘルプを見てください。

岐阜県可児市・たわら

対応機種&言語：FM TOWNS
(F-BASIC386V1.1L21以降，BASIC98)

以下の命令を実行すると，高速モード・互換モード・電源OFFを操作することができます。

```
OUT &H5EC,1 '高速モード
OUT &H5EC,0 '互換モード
OUT &H22,&H40 '電源ＯＦＦ
```

香川県丸亀市・高塚将之

対応機種&言語：PC-9801シリーズ互換機
(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)

プログラムを何らかのキーを押して強制終了または普通に終了させると，それまでメモリに格納されていたキーの内容が表示されることがあります。例えば，下のサンプル・プログラムを実行し，[1][2][3]…[リターン][A]…（適当）などと入力してから［スペース］で強制終了すると，[1][2][3]…の内容がズラズラ表示されるアレです。

この場合，押したキーの中に[リターン]が入っていると，プログラムに悪影響を及ぼしてあまりよろしくありません。僕がよく使う対処法としてはENDの部分を

```
WHILE INKEY$<>"":WEND:END
```

に置き換えて，メモリの中のキー入力をすべて消去してから終了しています。

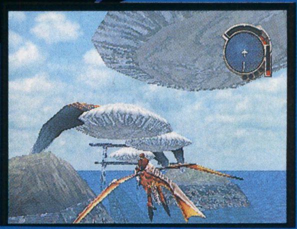
《サンプル・プログラム》
スペース・キーで強制終了するプログラム

```
10 PRINT"無限ループ中…スペースで止まる."
20 IF INP(&HE9)=191 THEN 40
30 GOTO 10
40 END
50 '40行を WHILE INKEY$<>"":WEND:ENDにする.
```

愛知県名古屋市・古川淳一

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



BASIC MAGAZINE NEWS
●『ドラゴンクエストVII』制作スタッフ正式発表　ほか …163
●OVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」発売決定　ほか …164
●『ナムコヒストリー』シリーズがWindows95に登場 …165
●東京ゲームショウの「ESP」出展作品群 …166

Falcom Windows95 NEWS第1回 新 英雄伝説 …167

Win95版『ときメモ』の画面公開！
うぃん!! ウィン!! Windows …168

方向性の異なる2本の釣りゲーム
日本の釣り～長良川篇～／シーバス・フィッシング …172

やぶらーのおすすめ品特集3 海外ゲーム大使館 …174

アタマもフル回転のメルヘンAVG BLUE SANGO …176

ベーマガ・パソコンゲームSelection
野球道3 …177
アンタリア創世紀 …178

Win版発売記念
超独断的『パワードール』真の遊びかた講座!! …179

「偽り」の教典!? あの『女神転生』がPC-98に登場！ …180

稼働中&これから登場する新基板をイッキに紹介
アーケード・ゲーム最新基板情報!! …181

通信対戦＋αのバージョン・アップ版登場！ スカッドレース …184

全キャラクターのバック・ストーリーを掲載 ヴァンパイア セイヴァー …185

使いこなして試合を有利に！
ストリートファイターIII ブロッキング講座 …188

殺意のリュウがEXでも使える！
ストリートファイターEX Plus最新情報 …190

N64新聞 …191

サターン最前線 …192

プレイステーションJournal …194

とことんぷよぷよSUN …196

パソコン・ゲームに思いを馳せて …198

俺コレ・スーパーライトメンソール …200

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年4月に発売される全303本を収録
SUPER SOFT Hot Information …201

ファイナルステージ …243
ビデオゲームグランプリ …244
ALL ABOUTシリーズ情報局 …247
リアルバウト餓狼伝説スペシャル㊙情報局 …248
この春芽生えた新アトラクション …249
ベーマガPERFECT GAME CATALOG file.2「3DO」 …250
バーチャファイター3セミナー …252
アーケード・ゲーム・ギャラリー …254
サターン最前線Plus …257
マスター・オブ・マジック&シヴィザード　魔法王への道 …258
●GＩ選ばせていただきます …260
●WILD CARDS …261
●ゲーム考現学 …262
●読者の闘技場for Windows95 …264
●サイキックフォース命EX …266
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …267
●読者のページ～あくせすROOM …270
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION …271
●おたのしみ読者プレゼント …272
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …273
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …280
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …283

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

PlayStation
ウォー・シミュレーション・ゲーム
戦闘国家 IMPROVED 改
4月11日 発売予定
標準価格 5,800円(税抜) SCPS-10034
◎「戦闘国家」ならではの、行動力システム、迎撃システムが、緻密なシミュレーションを実現。
◎ストーリーに従い連続したマップを攻略していくキャンペーンモードを新たに搭載。
◎兵器数170以上。その全てに実際の写真と詳細な解説で構成された兵器図鑑を収録。
「戦闘国家-改-(インプルーブド)」プレゼントキャンペーン
1997年4月11日(金)スタート
全国の主要プレイステーション取扱い店にて、「戦闘国家-改-(インプルーブド)」をお買い求めの方先着30,000名様に、特製「卓上カレンダー」をプレゼント!
※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、プレイステーション取扱店にて。ただし、当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承ください。

©Locus Co. ©Sony Computer Entertainment Inc. ※ "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

This is COOL

COMMAND & CONQUER
APR.25.FRI
ON SALE
@6,800YEN
[SIMULATION]

全世界で**受賞**した栄光の数々。

Here is the list of awards that C&C has won:

1995 Game of the Year-Computer Game Review
1995 Planet Studio Award for Games/Game Development
1995 Rommie-Best Strategy Game-CD ROM Today
1995 Computer Game of the year-Computer Games Strategy Plus
Golden Triad Award-Computer Game Review
1996 Strategy Game of the Year-Computer Gaming World
Best Strategy Game-PC Gamer
Editor's Choice Award-PC Gamer
Real Time Strategy Game of the Year-Computer Games Strategy Plus
Developer's Spotlight Award-Computer Game Developer's Association
Game of the Year-ECTS Italy
Game of the Year-ECTS Germany
Computer Game of the Year-ECTS
New Media Invision Award-Bronze Award

SEGA SATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

史上最強の戦略シミュレーション、ついにサターンへ侵攻。

COMMAND & CONQUER

Command &Conquer is a trademark of Westwood Studios,Inc. ©1995,1996 Westwood Studios,Inc.All rights reserved. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

渋滞の先頭って、どこなんだろう?
イライラ、カリカリと、誰もがどうにかして欲しいと思っている交通渋滞。
“よくわからないよこの案内板！”,アタマの中を駆け巡る怒りと数々の疑問。
“なんでこんなところに信号があるの!?”“いつになったら開くんだ踏切は!?”
果たしてこの永遠に続きそうな難題を、あなたは解決できるのでしょうか。
MASTER PIECE
Traffic Confusion II
渋滞解消シミュレーション
トラフィック・コンフュージョンII
Windows95, WindowsNT4.0 CD-ROM版
5月30日発売予定!
価格￥7,800（税別）
動作環境 ◆Windows95 CPU:486-100MHz以上、メモリ:8MB以上 ◆WindowsNT4.0 CPU:Pentium 以上、メモリ:32MB以上 ●ビデオ：800×600 256 色以上●要CD－ROMドライブ●MIDI対応
株式会社マスターピース 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-5-11松栄ビル7F TEL.0422-21-4925
※Microsoft、Windows95は米国Microsoft Corporationの登録商標です。
©1997 Masterpiece Co.,LTD.

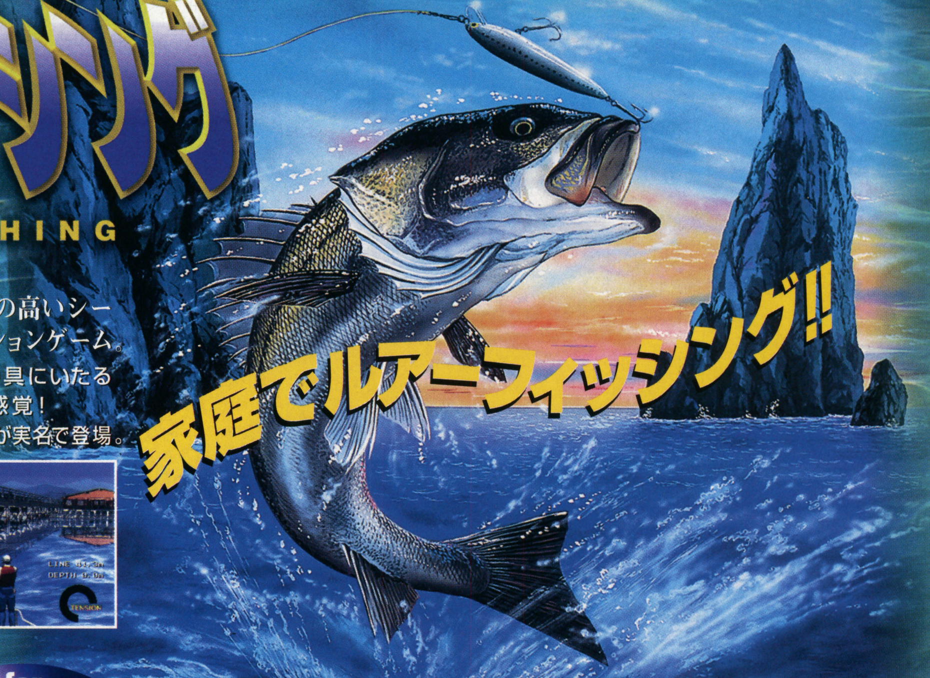
PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円(税別)
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べます。
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが遂にプレイステーションに登場!他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラたちがきっとプレイヤーの胸を熱くさせる!
首領蜂
DonPachi
CONTINUE ? 7
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒットランキングNo.1!
実在する大リーグのプレイヤーを使用し、ゲームを楽しめます。
5つのモードを選択できます。
好評発売中
価格5,800円(税別)
SPORT ACCOLADE
MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
(株)エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラボーリング
アンフィニ太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブンイレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1 TEL 0245-45-5777/FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Victor

本格的海釣りシミュレーションゲーム

シーバス・フィッシング

SEABASS FISHING



「エラ洗い」「ジャンプ」など、その強烈なファイトで人気の高いシーバス（日本名スズキ）を対象とした本格的釣りシミュレーションゲーム

- 魚の動きやグラフィックス、そして魚のポイントから釣り具にいたるまで、あくまで実際の釣りの雰囲気にこだわったリアル感覚！
- 釣り具のNo.1ブランド・ダイワの協力によりダイワの各モデルが実名で登場。

Windows® 95日本語及びDirectXが正常に動作するマルチメディアパソコン

動作環境	最低動作保証システム	推奨システム
OS	Windows® 95日本語版	Windows® 95日本語版
CPU	Pentium 120MHz以上	Pentium 166MHz以上
MEMORY	16MB以上	16MB以上
HDD	15MB以上	15MB以上
VIDEO BOARD	640X480 256色	640X480 256色　高速なビデオボード
音	…………	Windows® 95対応のPCM/MIDI（GM規格）音源
CDドライブ	2倍速	2倍速以上
入力機器	キーボード	マウス、ジョイスティック、ゲームパッド（Windows® 95　100%対応の機器に限る）

for Windows® 95

好評発売中 ￥7,800（税抜）

Daiwa

©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 A wave, Inc.

総合監修：村越正海　全面協力：ダイワ精工株式会社

データ重視の本格的サッカーシミュレーションゲーム「Jリーグプロフェッショナルサッカー」Windows® 95専用版遂に登場!!

Jリーグ プロフェッショナルサッカー

PROFESSIONAL FOOTBALL

for Windows® 95

4月25日 発売予定 ￥8,800（税抜）

実在のJリーガーを育てよう！ドリブル・パス・シュート・体力等の能力を高めるだけでなく、オーバーヘッドキックのような、高度な技を習得させる事もできます。

南米・ヨーロッパ・オールラウンドの3種のサッカースタイルを再現。3-5-2等、各国・各時代の多種多様なシステム設定が可能。コーチのアドバイス機能付きなのでサッカーに詳しくない人でもシステムチェンジを楽しめます。

攻撃的・守備的・個人技の三種類・18個のリアルタイム戦術アイコンを、状況に応じて使い分けを勝ち取ろう。さらに、16段階のスピード調整機能を搭載しているので、試合の流れが微妙な時にはゲームのスピードを落としてじっくり考えることも出来ます。

試合結果をニュースで確認。試合結果速報の「ダイジェスト」、全試合結果を詳細に放映する「Jリーグニュース」、あなたのクラブを中心に放映する「オーレオーレ」の、3チャンネルのニュース番組があります。

Jリーグオフィシャルパソコン用ゲームなので選手・クラブの実名はもちろん最新の選手データ（1997年2月1日現在）を完全収録!!クラブ・カップ戦の試合日程（1996年度）までも実際のJリーグを忠実に再現!

プレーヤーはJリーグ全16クラブの中から、好きなクラブの監督となります。選手を鍛え、リーグ戦、カップ戦を戦い抜き、クラブを完全優勝に導くことを目指します。

鍛え上げろ!

優勝を目指すためには、戦略が重要です。監督はドリブル練習や紅白戦など、12種類の練習メニューでクラブ戦略に沿った選手の育成を行います。

白熱の試合を実況が盛り上げる!

実況機能を搭載！実況にはテレビ朝日アナウンサー大下容子氏、解説には青野武氏を起用！

Windows® 95日本語及びDirectXが正常に動作するマルチメディアパソコン

動作環境	最低動作保証システム	推奨システム
OS	Windows 95日本語版	Windows 95日本語版
CPU	Pentium 90MHz相当	Pentium 120MHz相当以上
MEMORY	16Mバイト以上	32Mバイト以上
HDD	40Mバイト以上	120Mバイト以上
VIDEO BOARD	640X480 256色 Direct X2に対応の物	640X480 256色 Direct X2に対応の物
音	……………………	サウンドを再生可能な音源及びMIDIで使用可能な音源
CDドライブ	2倍速	4倍速以上

JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Will.

※Windows® 95及びDirectXは米国マイクロソフト社の登録商標です。

発売元：株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア　ビクターソフト本部　〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F　TEL.03-3406-9132

販売元：株式会社JVCアドバンストメディア　〒104 東京都中央区銀座 7-17-14　TEL.03-3547-0711

OKUMURAは、ワールド・ワイドなビジネスを創造します
デジタル プリプレス ビジネスの
マルチ・ステーション
奥村印刷株式会社
本社・プリプレスセンター
〒114　東京都北区栄町1-1
TEL.03-3912-1151
FAX.03-5390-6153
川越工場
〒350　埼玉県川越市芳野台2-8-66
TEL.0492-25-3741
FAX.0492-25-0295
戸田工場
〒335　埼玉県戸田市早瀬1-23-11
TEL.048-422-8831
FAX.048-422-8866

即戦力、装着。

キミの期待に応える
実技重視の3学科

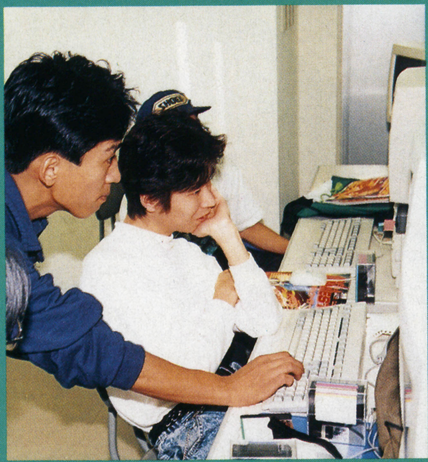
プランニング科
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

グラフィック科
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

プログラム科
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム開発・制作に取り組みます。

上記3学科の卒業生を対象とした「ゲーム開発研究科」も設置。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開!! さらに選択講座も多数設置!!



平成9年度 特別5月生 願書受付中!
入学案内書無料進呈! お問い合わせは下記へ。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

■創立記念特別奨学金制度のお知らせ 本学院への入学を強く希望する人に対し、優先的に入学を認めるとともに特別奨学金を1年間給付します。詳細は入学資料をご覧ください。

設置学科・修業年限

ゲームデザイナー学部
- ■プランニング科・2年
- ■グラフィック科・2年
- ■プログラム科・2年
- ■ゲーム開発研究科・1年

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

最適な設備と環境が技能修得をバックアップ! 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

入学案内書 ハガキに住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、請求。Telでも可。

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場！

アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 4,800円（税別）

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、"DOS/V"と呼ばれるOS（オペレーティング・システム）を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された高性能アナログ・ジョイスティック。

- アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- 高感度、4個のトリガーボタン。
- 秒間30発の連射機能あり。
- 4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート（ゲーム・ポート）が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元：電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6111（大代表）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-289-0121	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361（大代表）	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411（大代表）	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号(RGB信号)を
家庭用テレビ(NTSC標準信号)に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用(15ピン2段タイプ、3段タイプ)各1本、出力用(15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル)各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出てしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

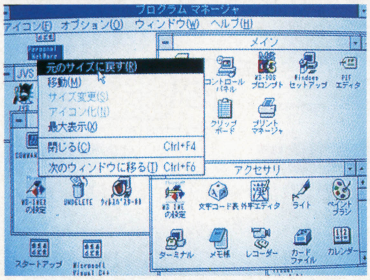
XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格 39,800円(税別)

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

C 1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC:PC-980I/PC-9821　■EPSON:PC-286/386/486/586
■IBM:IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社:IBM PC/AT互換機,PS/2互換機(DOS/Vパソコン)
■Apple:Macintosh※

●ご注意:ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円(税別)が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz(PC-9821は、31kHz)
■640x480ドット水平同期周波数31kHz(Macintoshは、35kHz)
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz(DOS/Vパソコンのみ)

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格 10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- ■パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。
- ■サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。
- ■2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。
- ■映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。
- ■同期信号75Ωドライブ可能。
- ■HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。

入力側に接続できる機器

【映像】図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

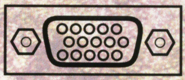
【音声】パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1



接続できない機器

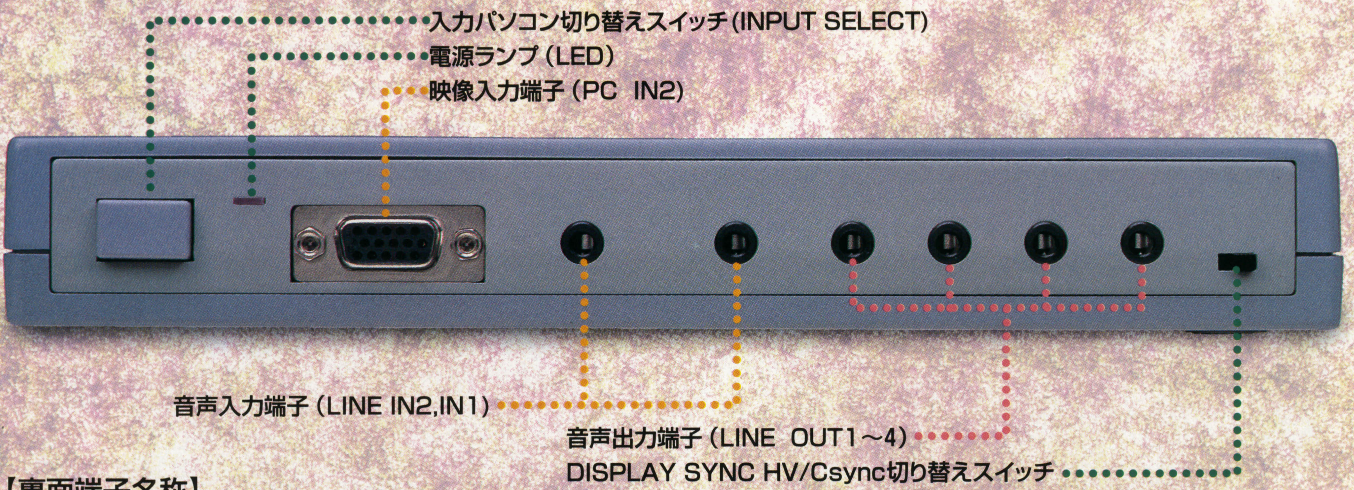
入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

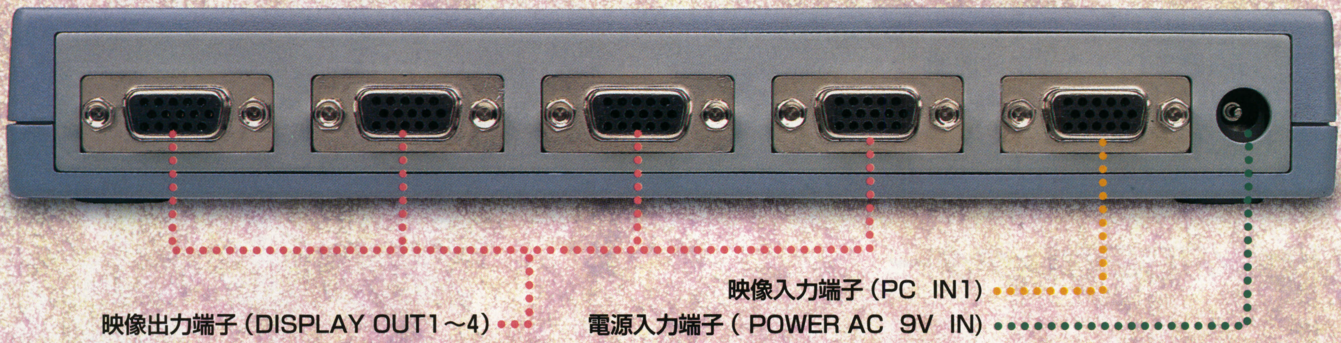
4月上旬発売予定

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

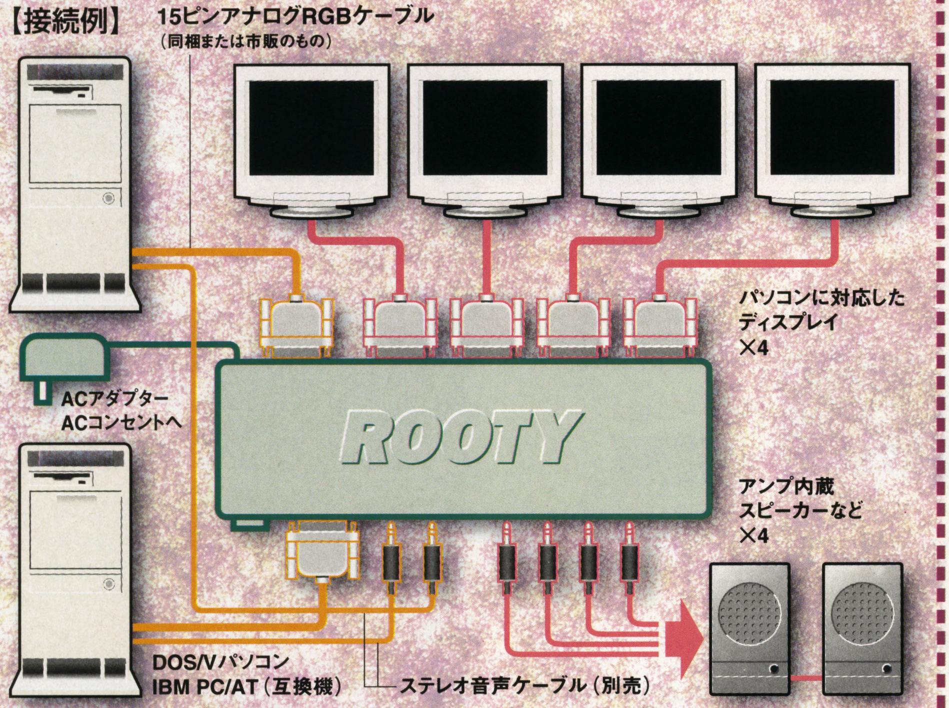
【接続端子名称】



【裏面端子名称】



【接続例】



【ROOTY同梱品】

- ●ROOTY本体
- ●ACアダプター
- ●15ピン・アナログRGBケーブル(IBM PC仕様)
- ●取扱説明書

※その他の接続ケーブルは、付属されておりません。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-289-0121	京都支局 075-221-8021	鹿児島支局 099-226-3630

マイコンソフト

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え!

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1, 2を選択できます。

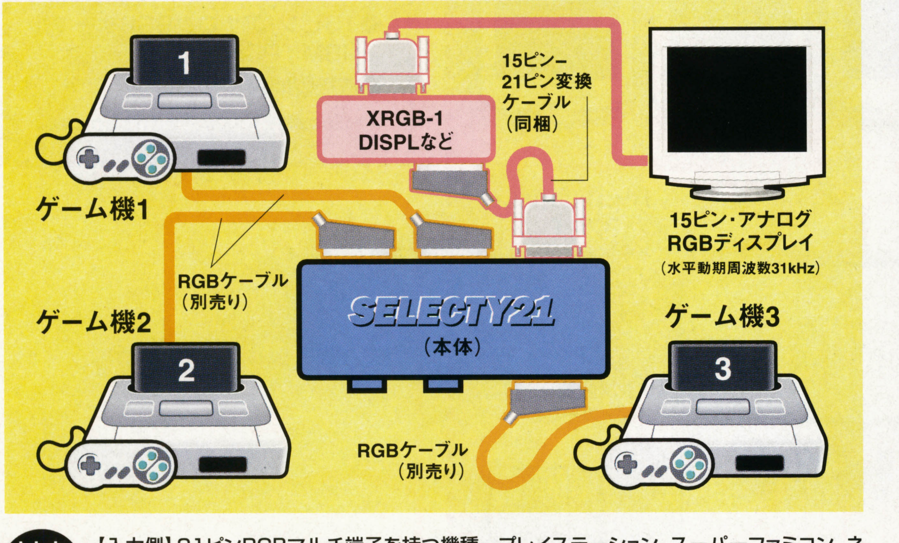
4月中旬発売予定

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円(税別)

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン−21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど(接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です)

【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター(X68000用、FM TOWNS用モニターなど)

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子(前面1、後面2)の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F(電波新聞社大阪本社内)☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- 家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通 FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

平成10年4月生徒
募集中

なんでもできる

良い 安い

98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

世界を斬り撮る ビデオ・アーティスト学部

今年5月開講

- ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）
- ビデオ・ドキュメンタリー科（修学2年）
- ビデオ・リポーター科（修学2年）
- ビデオ・ミュージック科（修学2年）
- ビデオ・アドベンチャー科（修学2年）

案内書無料進呈

- ●「無料1日体験入学」あり
- ●「無料学院説明会」あり

あなたはどんなアート系？

アート系適性診断「キャリスマップ」

新開発のコンピュータシステムでアート系の適性ピシャリ。診断無料・ご希望の方は下記へ。

● 入学案内書無料進呈

フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に

FAX 0120-310-595 才能すごくいい

インターネットアドレス　情報随時改訂

URL http://www.jki.co.jp/YAG/

E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

ご希望の方は ハガキに

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリ」と明記して下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-4 代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

- 新設 ゲーム・デザイナー科（東京校―修学2年）
- 新設 ゲームキャラ ムービングデザイナー科（東京校―修学2年）
- 新設 ゲームサウンド ディレクター科（東京校―修学1年）
- 全校 CGアニメ・ゲーム科（修学2年）

代々木アニメーション学院 設置学科

- アニメーター科（2年）
- マルチメディア・クリエーター科（1年）
- デジタルペイント・アーティスト科（仕上げアート）（2年）
- アニメ制作科（2年）
- BGデザイナー（背景美術）科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（1年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ミュージック科（2年）

やればやったで自然に公認資格取得

- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- ●就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- ●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- ●特待生に年間12万円、特育生に36万円を支給

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

東京（5月）、大阪（8月）、名古屋（9月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ

〒151 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-4 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

CASTER：大出綾太，中村京子，山田真也

PS版初の『ドラクエ』は，おなじみのメンバーの手で作られる

『ドラゴンクエストVII』制作スタッフ正式発表

シナリオ&ゲーム・デザイン
堀井雄二

音楽
すぎやまこういち

メイン・プログラム
山名　学

グラフィック・デザイン
眞島真太郎

◀エニックスの千田信幸氏と，SCEの丸山茂雄副社長も出席

プレイステーション版『ドラゴンクエストVII』の制作発表記者会見が3月13日に新宿で開かれた。この席で，制作スタッフが『VI』と同じメンバーであることも発表された（キャラクター・デザインの鳥山　明氏は欠席）。

会見では「三部作になるかはわからないが，新シリーズになることは確実」（堀井氏），「気持ちよく遊べるように，音楽はループが切れない内蔵音源を使う」（すぎやま氏）といった構想が明らかに。また，ライバル視される『ファイナルファンタジーVII』の話題になると「僕もハマッてます（笑）。『FF』は見せる物語，『ドラクエ』は体験する物語という，べつの方向性をめざします」「ポリゴンやムービーは，よりおもしろくなると判断した場合にのみ使う」（堀井氏）との発言もあった。

ちなみに，前作『ドラクエVI』は，制作発表があってから発売まで，約2年半かかっている。「なるべく早めに出したい。来年の夏か，年末くらいには」（堀井氏）という言葉を信じて，完成を待つことにしよう。

サターン陣営も，低価格名作シリーズを開始！

2,800円で定番ソフトを再発売「サタコレ」

セガが「サタコレ」（セガサターンコレクション）と題して，過去に発売されたサターンの定番・名作ソフトを2,800円の低価格で再リリースしていくことになった。第1弾として右の5タイトルが4月25日に登場，以降は夏・年末などの商戦期ごとに5タイトル以上をリリースしていく予定だ。

低価格シリーズというと，「プレイステーション・ザ・ベスト」が思い出される。昨年の7月からはじまったこのシリーズは好評のようで，売り上げランキングの上位に顔を出すこともあった。新しいユーザーに旧作の良さを知ってもらうという試みは，提供側・購入側双方にとってメリットがあるようだ。

NEW パッケージ

▲▶サタコレ・シリーズのパッケージは，白を基調とした新デザインで統一される

第1弾ラインナップ
（4月25日発売）

タイトル	メーカー	ジャンル
バーチャファイター2	セガ	対戦格闘
ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権	セガ	アクションパズル
ドラゴンフォース	セガ	SLG+RPG
レイヤーセクション	タイトー	シューティング
DX人生ゲーム	タカラ	ボードゲーム

10月から隔月で全4巻をリリース!

OVA「サクラ大戦〜桜華絢爛(おうかけんらん)〜」発売決定

▲セガとアニメイトフィルムが共同で製作にあたっている

▲ゲームと同じスタッフが参加している。キャストも同じだ

サターンのヒット作『サクラ大戦』が，オリジナル・ビデオアニメ（OVA）になる。タイトルは「サクラ大戦〜桜華絢爛〜」。全4巻の予定で，10月から隔月で発売される。

太正8年4月，花はころぶ季節。米田一基により，きたるべき降魔との戦いに備えて帝國華撃団構想が進行していた……。OVAでは，花組が結成される過程が描かれる。つまり，ゲームよりも前の物語になるのだ。制作発表会で原作者の広井王子氏は「ゲームでは描ききれなかったエピソードや，太正時代の“におい”を表現したい」とコメントしていた。

なおこのOVA発売前には，ゲームに使用された映像＋インタビューを収録した「サクラ大戦 花組ビデオブロマイド」が発売される。

【「サクラ大戦〜桜華絢爛〜」制作スタッフ】
●原案・原作：広井王子●構成：あかほりさとる●キャラクター・デザイン：藤島康介●音楽：田中公平●脚本：川崎ヒロユキ●制作：アニメイトフィルム●協力：レッドカンパニー●製作：セガ・エンタープライゼス，バンダイビジュアル，アニメイトフィルム

▲花組の団員たちは，どうやって入団したのか。謎だった部分が描かれる（写真はゲーム画面）

こちらはテレビアニメへ進出

「ポケットモンスター」放映開始

ポケットモンスター
POCKET MONSTERS

▲主人公のサトシ。ピカチュウとともに冒険へ旅立つ

現在も高い人気を保っているロングラン・ゲーム『ポケットモンスター』が，4月1日からテレビアニメとして放送されている。人間とポケモンが共存しているこの世界では，10才になるとポケモン取り扱い免許と1匹のポケモンをもらい，トレーナーをめざして修行の旅に出る。彼らの冒険や，世界征服をたくらむ秘密結社「ロケット団」との戦い，ポケモンとの交流を描くコメディ・タッチの内容だ。放送は1年間（52話）の予定。

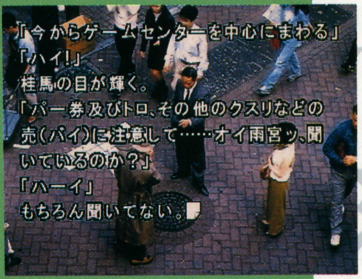
●「ポケットモンスター」毎週火曜18：30〜19：00放送，テレビ東京系全国6局ネット

▲ゲームの連続TVアニメ化は，ドラクエ，ストII，バーチャなどと並ぶ偉業

プリクラでゲームに出演できる!

『街』エキストラ・キャンペーン

チュンソフトがサターンで発売する，サウンドノベル最新作『街』に関連して，セガの「プリント倶楽部」を使用したキャンペーンが展開されている。官製ハガキかセガ直営のアミューズメントパークやゲーム・ショップでもらえる専用ハガキに，プリクラで撮影したシールを1枚貼って応募すると，抽選で100人がエキストラとしてゲームに出演できるのだ。さらに，応募者全員の中から，たまごっち賞（たまごっち）20名，セガ賞（ジョイポリス入場券＋ゲーム券）50組100名，チュンソフト賞（『街』オリジナル・テレカ）300名がプレゼントされる。プリクラは，ひとりで，大きく，ハッキリと撮影すること。表情豊かなものが採用されやすいとか。



▲ゲーム中のこんなシーンに，通行人として出演できるかも!?

【宛先】〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 株式会社チュンソフト「プリクラエキストラ出演希望ベーマガ」係。5月10日消印有効。ハガキには住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。

なつかしのナムコゲームが，パソコンでも楽しめる

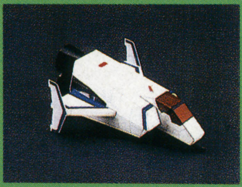
『ナムコヒストリー』シリーズがWindows95に登場!!

プレイステーションの『ナムコミュージアム』，アーケードの『ナムコクラシックコレクション』など，最近好評を博しているナムコの名作復刻シリーズ。そうしたシリーズのWindows95版とも言うべき『ナムコヒストリーVOL.1』が，今月25日に発売される。

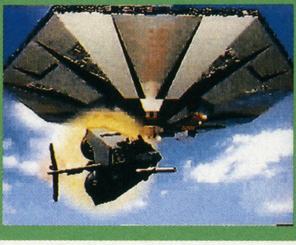
昨年マイクロソフトがナムコの名作4タイトルをWindows95に移植した『リターン・オブ・アーケード』とはちがい，本作品ではナムコが自ら名作ゲーム5タイトルを基板から移植している。どれも当時人気を集めたタイトルばかりで，なかでも以前から移植を望む声が多かった『モトス』が，今回家庭用に初登場するのは、ファンにはうれしい話だ。

どのタイトルも，画面比率や音楽など総合的な移植度は非常に高く，環境さえ整えればアーケードそのままのクオリティで楽しめる。ほかにもスクリーンセーバーや壁紙をはじめ，ペーパー・クラフト用図面やムービーなど，付属データも非常に充実している逸品なのだ。

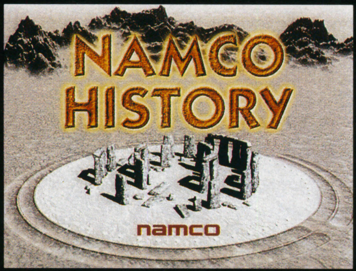
ちなみに，以降のラインナップについては，「現在15タイトルほど候補にあがっており，少しずつ移植作業も進めています。夏ごろに『VOL.2』の発表を予定していますので，ユーザーアンケートハガキでラインナップについてのご意見をいただければうれしいですね」（ナムコインタラクティブメディア事業プロジェクト）とのこと。今後のシリーズ展開に注目だ。



◀ペーパークラフト用の図面データは、ソルバルウとタルケンの2種類



▶幻のCG作品「ゼビウス」の映像部分が、ムービーで見られるのだ!!



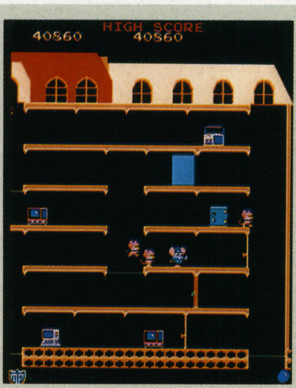
ナムコヒストリーVOL.1

■ナムコ　■Windows95専用
■5,200円　■4月25日発売予定
■CPU：Pentium100MHz以上
■メモリ：16MB以上

◀▲ベンチマークテストを実行すると，スピードの再現率が表示される。右上に注目！

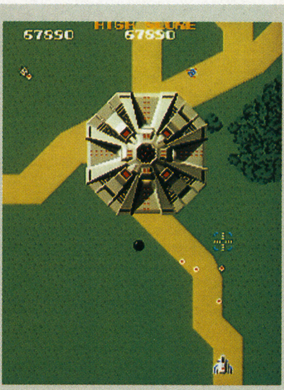
▶テスト画面も完全再現。『マッピー』の電源投入時も，ほら♥

これが収録された5タイトルだ!!



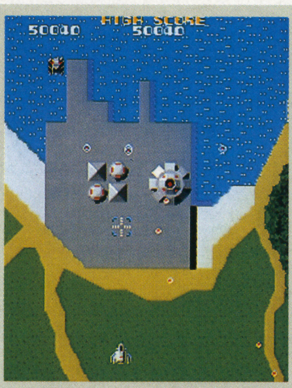
マッピー

▶'83年作品。ネズミの警官・マッピーが、ニャームコ屋敷に盗品を取り返しに行く



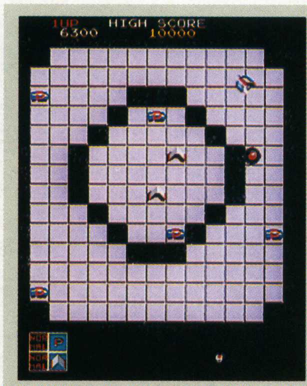
ゼビウス

▶'82年作品。ソルバルウを駆り、ゼビウス軍に立ち向かうシューティングの金字塔



スーパーゼビウス

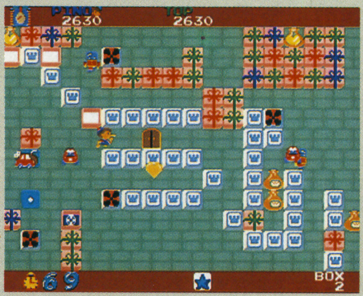
◀'83年作品。『ゼビウス』の高難度バージョン。ファントムなどの新キャラも登場



モトス

◀'85年作品。ソーラーベースを乗っとった敵軍勢を、おはじきの要領で突き落とす

トイポップ



▲'86年作品。敵にあわせて武器を持ち替えるアクション・ゲーム。かわいいキャラと心なごむ音楽で，女性にも人気高し

サターンに新風を吹き込むか?

東京ゲームショウの『ESP』出展作品群

4月4日～6日にかけて，東京ビッグサイトで開催された東京ゲームショウ'97春。そのなかの「ESP」というブースで，下記の写真のような多くのサターン用新作ゲームが出展された。設立からまだ1年あまりの若い会社だが，その作品群はサターン・ユーザーなら見のがすことのできないものばかり。普通のゲーム・メーカーとは，かなりちがった組織であるこのESPについて，少しばかり説明しておこう。

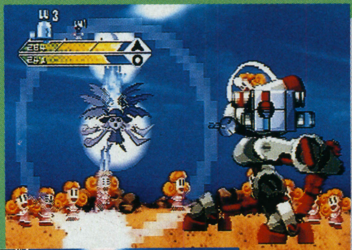
ESPとは「エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング」の略。クリエイター集団に企画のアドバイスや資金などの点でバックアップを行ない，さらに，ブランド名は各制作会社のままに，その作品のパッケージ制作,広告&販売も担当するプロデュース会社だ。つまり，クリエイターたちが個々の会社の「限界」に縛られずに，才能を思う存分発揮できる環境を提供することで，質の高い作品を世に送り出していくシステムを作ろうとしているのである。

現在，ESPのプロデュースを受けているメーカーは9社。それらの会社もお互いに「GD NET（ゲーム・デザイナー・ネットワーク）」のメンバーとして交流がある。現在サターンをターゲットに，RPGタイトルの充実を図るこの集団が，ゲーム界にどんな影響を及ぼすのか，楽しみなところだ。

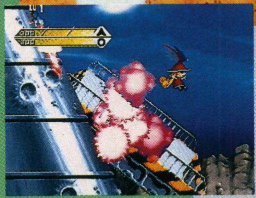
グランディア

駆け出し冒険者，ジャスティンとその仲間が古代文明の謎に挑むRPG。ポリゴンを駆使した演出と，アニメーションによるキャラの豊かな表情が印象的。

シルエットミラージュ

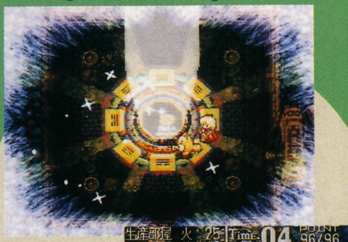


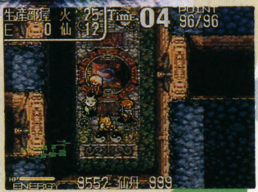
トレジャー得意のアクション・ゲーム。ふたつの種族に分離してしまった地球の生物をもとにもどすため，少女シャイナが戦う。



- ゲーム アーツ
- トレジャー
- スティング
- ネバーランドカンパニー
- ESP／角川書店

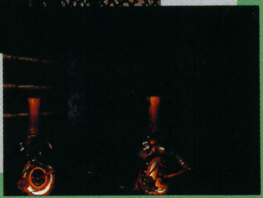
仙窟活龍大戦 カオスシード





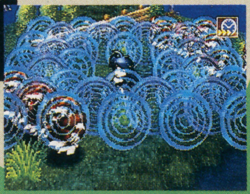
スーファミの同タイトルをリニューアル。ダンジョンを作る一風変わったSLGだが，さまざまなジャンルの要素あり。

バロック



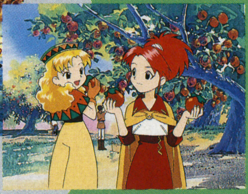
悲壮な世界観を持つシニア向けRPG。自由度はかなり高い。罪の意識だけを持つ記憶喪失の青年が主人公。

スレイヤーズろいやる



人気小説（アニメ）を題材にしたシミュレーションRPG。劇場版，テレビ版，オリジナルのキャラが一堂に会する。

魔法学園ルナ!



ほのぼのストーリーが，章仕立てで楽しめる。もとになっているのはGG版の『ルナ～さんぽする学園』で，演出などがパワーアップしている。

●グランディア：©GAME ARTS イラスト／草彅琢仁 世界設定デザイン／小林 治 CG／株式会社リンクス ●シルエットミラージュ：©TREASURE／ESP ●仙窟活龍大戦カオスシード：©TAITO／NEVERLAND COMPANY／ESP ●バロック：©STING／ESP ●スレイヤーズろいやる：©神坂 一・あらいずみるい／角川書店 ©1997角川書店／ESP ●魔法学園ルナ!：©角川書店／STUDIO ALEX／GAME ARTS／ESP

falcom Windows95 News

第1回 新 英雄伝説

■発売日：4月25日　■価格：9,800円
■CPU：486D×2／66MHz以上(Pentium100MHz以上推奨)
■メモリ：8メガバイト以上(16メガバイト以上推奨)
■CD-ROMドライブ：2倍速以上(4倍速以上推奨)
■HDD空き容量：20メガバイト以上

ますます広がる，英雄たちの伝説の舞台

日本ファルコムのWindows95本格参入により，今後「歴代の名作リニューアル版」や「オリジナルの新作」が続々と登場する。ファンにとっては，その動向が気になるところ。そこで本誌としては，同社の最新情報を提供する本コーナーを緊急スタート。今回は『新 英雄伝説』についてのレポートをお送りするぞ。　　　（文／千歳秋吉）

温故知新の英雄伝説

『英雄伝説』といえば，近年では『白き魔女』（第3弾）や『朱紅い雫』（第4弾）が有名だが，その「原点」をプレイしたことのある人ってどのくらいいるのだろうか。

……といったところで，『新 英雄伝説』の登場。ズバリいうと，これは『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』（シリーズ第1弾）の完全移植版だ。とはいえ，原作が発売されたのはいまから7年以上も昔なので，当時を知らない最近のWin95ユーザーにとっては十分に「新作」の感覚でプレイできるだろう。

内容はいわゆるフィールド型RPG。冒険者たちをあやつり，冒険と戦闘をくり返してストーリーを進めていく……と書くと「なんだ，よくあるタイプじゃないか」と思う人もいるにちがいない。だが，RPGというジャンルが大流行していた当時，元祖『英伝』はロングヒットをつづけ，ファンを確実に増やしていたという事実を見のがすことはできまい。

なぜか。それは本作が「純粋に完成度で勝負した作品」であったからだ。参考までに，「完成度」の例をあげてみると……。

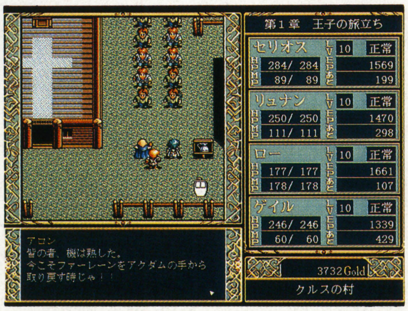
●序章にして早くも「主人公の故郷を悪政から救う」というような，プレイヤーを引きこむハイテンポなストーリー展開。

●ゲーム進行とレベルアップがほぼ一致している，絶妙のゲーム・バランス。

●戦闘はオートで逃走もほぼ可。たとえ敗れてもその戦いの直前からやりなおせる。

などなど。こと「ユーザーフレンドリー」という点において，『英伝』は当時トップクラスだったといっても過言ではないだろう。

本作では，マウス対応，MIDIとCDによるBGM，ビジュアル・シーンが加わり，とっつきやすさに磨きがかかっている。未経験者もまずは新鮮な気持ちでプレイし，「温故知新」という言葉をかみしめてほしい。


▲王国に巣食う悪の政権を打ち砕くべく，民衆がついに立ち上がる！　物語の序章にして早くもプレイヤーの気持ちを盛り上げる演出だ

◀フィールド画面。マウス・カーソルがあるのに注目すべし

▶戦闘モード。オート機能もあるので非常にラクだ

「新」になってビジュアルも追加！

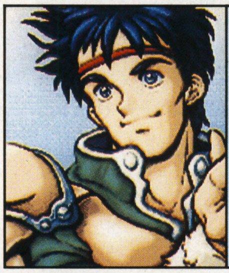
◀各章を終えるとビジュアル・シーンがはじまる。いかにも「新」というカンジ

セリオス（主人公）

ファーレーン王国の王子。6才のころ，陰謀により父親を殺され，以後16才の誕生日までサースアイ島で養育される。10年後，本来ならば王位継承となるはずが，悪の摂政アクダムの手により投獄。その後レジスタンスに救出された彼は，父のかたきであるアクダムの軍勢を倒すべく，仲間と共に世界中を駆け巡るのだ。

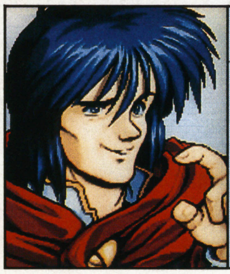
リュナン

旅の修道士にして反政府レジスタンスの戦士のひとり。投獄されているセリオスを救い出してからは最初の仲間となり，以後行動を共にすることになる。



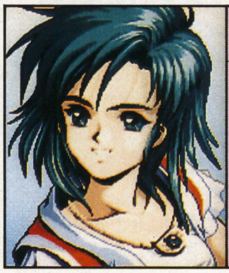
ゲイル

アクダムに逆らったため，ベルガの鉱山で強制労働させられている盗賊。職業柄，扉の鍵をはずす能力を持つ。有名な盗賊団とは顔なじみである。



ロー

突然加わってくる謎の魔法使い（？）。たしかに呪文は強力なのだが，口が悪く自己中心的で，場合によっては味方の妨害工作に奔走することも……。



ソニア

レジスタンスのリーダーであるアロンの孫娘。魔法戦が得意で，性格は勝気かつ強気。セリオスの許嫁（いいなずけ）の存在に，ひそかにやきもちを焼いているらしい。

©日本ファルコム

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!!ウィン!! NEWS 全グラフィックを描き直し! Windows95版『ときめきメモリアル』

前々から発売予定タイトルとして告知されていたWindows95版『ときめきメモリアル forever with you』の画面写真が入手できたので，さっそく紹介しよう。

主人公は，私立きらめき高校に入学した男子生徒……つまりプレイヤー。卒業までの3年間の高校生活を通して，いろいろな女の子と出会い，最終的には昔から好きだった幼なじみ，藤崎詩織から愛の告白を受けることを目的としている恋愛シミュレーション。それが，この『ときめきメモリアル forever with you』だ。って，もう説明の必要もないとは思うのだけれど，念のため。

高校生活で誰もが体験したような数多くのイベントが用意され，さらにプレイヤーがゲーム中にとった行動によって，エンディングがいろいろと変わるという設計で，たとえ藤崎詩織から告白されず，目的が達成できなくても，それはそれでこれまた楽しい展開が待っている。現在の恋愛シミュレーション・ブームの火付け役となった大ヒット作だ。

PCエンジンを皮切りに，今まで複数の家庭用ゲーム機に移植されているこの作品。Windows95版は，プレイステーション版からの移植となっているのだけれど，すべてのグラフィックが描き直されているという点がミソ。ゲーム機に比べて解像度で勝るパソコン。グラフィックなくしてヒットはありえなかったゲームだけに，この改良はファンにとって，強烈にアピールするものがあるのではないだろうか？　ちなみに解像度は640×480で，32,000色以上の表示能力が必要だそうだ。

▲RGBで接続されたディスプレイに映し出される，解像度の高い新グラフィック。見た目はより華やかに

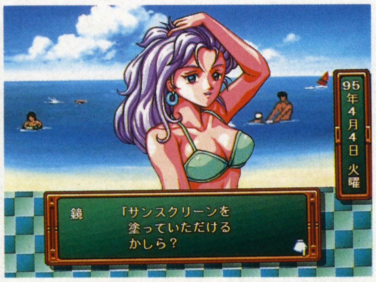
また，ローランド製の定番なMIDI音源“SC-55”に対応し，より高音質で，厚みのあるBGMを楽しむことができるようになっている点も，見のがせない。コナミいわく「SC-55の能力を使いきったクリアな音質」とのこと。かなりの自信がうかがえるコメントだ。関連のCDもつぎつぎと大ヒットを重ねているこのゲームならでは，というところか。

気になる価格，発売日はともに未定という点は残念だけれども，そう遠い日ではないはず。気長に待とうね。

▶音楽にも力を注いでいるうえ、音声もより高音質に

▶数多くの出会い、数多くのイベント。高校生活を楽しもう

▲Direct Xが動作する環境が必要。推奨はCPUがPentium166MHz，RAMが32MB。今では標準とも言えるマシン構成で快適に遊ぶことができる



◀はたしてバラ色のエンディングは迎えられるのだろうか?

▲続編を作る気はないのだろうか。主人公は大卒入社直後，地方へ転勤にっ!?　今度は遠距離恋愛がテーマだ!とか。ダメですか？

©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

固定画面のパズルゲームが復活

エッガーランド for Windows95

■ハル・コーポレーション ■Windows95
■CD-ROM ■6,800円

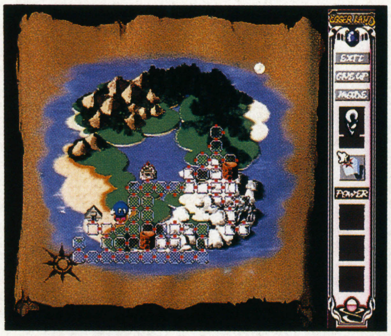
この『エッガーランド』は，固定画面のパズルゲーム全盛のころ，さまざまな機種へと移植された名作とも言える面クリア型のパズルゲームだ。懐かしいと感じる人も多いはず。

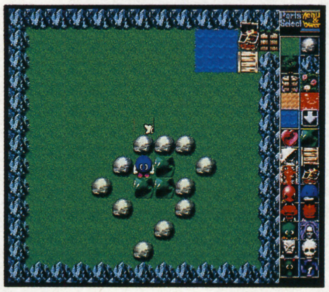
各面には，それぞれつぎの面へと進むためのアイテムが隠された宝箱が配置されている。この宝箱を聖なる力で封印しているピンク色の宝石，ハートフレーマーをすべて取り，宝箱を開け，なかに入っているアイテムを取れば，つぎの面へとつづく扉を開けることができる。もちろん画面上にはトラップや敵となるキャラクターも配置されている。制約の多いルールのなかで，いかにこれらの障害を乗り越えていくか，というところにこのゲームのおもしろさがあるのだ。パズルは全部で200面。すべての面をクリアするためには，頭脳だけでなく，忍耐力も必要とされるだろう。

また，こういった固定画面のパズルゲームでは，コンストラクション機能を持っているものが多い。このゲームもご他聞にもれず，自分で好きなように面をエディットすることが可能だ。指定のアドレスへできあがったファイルをメールすることで，インターネット上のホームページで公開することもできる。もちろん，ここから誰かが作ったステージをダウンすることも可能。すべてクリアしてしまってからも，長く遊べるというわけだ。くわしくは【http://www.halcorp.co.jp/index.htm】にアクセスしてほしい。

▶軸が合うと火を吐く敵・ゴルの前をあらかじめふさいでおく。ハートフレーマーを取る前の下準備なのだ

◀メデューサは軸が合うだけでミスになる。障害物を置いて石化を防ごう


◀全体マップ。クリアした面がつぎつぎと表示される。全面クリアは遠い


◀コンストラクション機能を使って，マップの作成も可能だが，おもしろい面を作るのはむずかしい

「プラレール」につづき「トミカ」もデジタル化！

デジタルトミカ

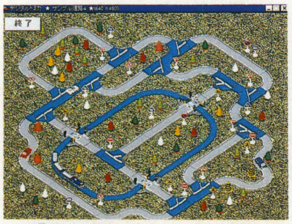
■トミー ■Windows95／3.1
■CD-ROM ■3,500円

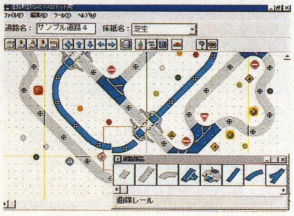
ディスプレイのうえでレールを組み，おもちゃの列車を走らせることができるというのがトミーの『デジタルプラレール』。ロングセラーのおもちゃを雰囲気そのままにパソコンへと移植した，なかなかナイスな作品だったけれど，今回紹介するのは，『デジタルトミカ』。トミーから発売され，27年めを迎えるという超ロングセラーのミニカー，トミカを，『デジタルプラレール』と同じように，好きなレイアウトのコースで走らせられるというものだ。

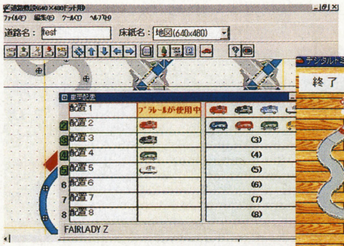
まずは“直線道路”や，その半分の長さの“1／2道路”“カーブ道路”“T字路”の四つの道路パーツを組み合わせ，コースを敷設。樹木や道路標識などの情景パーツを立ててコースをデコレートし，日産・フェアレディZとトヨタ・エスティマの2種類の車両を配置。これだけの手順で，トミカが走りまわるパノラマを組み立てることができるようになっている。道路を敷設するためのツールは操作性がよく考えられていて，むずかしい点などまったくなく，ものの5分といじっていれば，操作のすべてを覚えられるだろう。

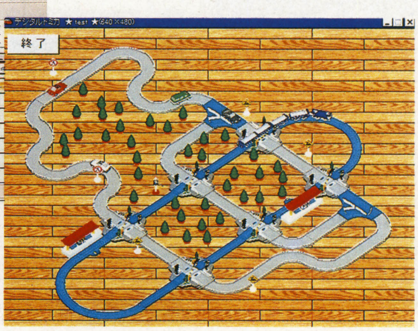
パーツの種類にかぎりがあるので，思いどおりのレイアウトを必ずしも実現できるとはかぎらないが，それでも十分楽しい。また，車両やパーツは追加発売が予定されているので，それらを購入すれば，よりバラエティに富んだコース・レイアウトを実現できるようになるだろう。また『デジタルプラレール』を持っているなら，そのふたつを組み合わせたコースを作り上げることも可能だ。ぜひともそろえて楽しんでほしい。

発売記念として初回生産分の1万本には「特製シルバートミカ」が同梱される。要チェックだ。


▲『デジタルプラレール』がインストールされていれば，自動的に検出して組み合わせてくれる。これはサンプルのコース


▼道路部品のウィンドウから部品をドラッグして配置。ドラッグ中に右クリックで，部品を回転させられる。操作は簡単


▲用意されている2車種をコース上に配置していく。なお，同梱のツールでクルマの配色を変更することも可能だ


◀完成！ 解像度を上げればそれだけ広いコースを作ることができる

新日本プロレス公認CD-ROM

闘魂バトルロイヤル ～デジタル玉手箱～

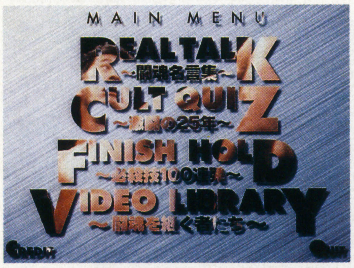
■東芝EMI　■ハイブリッド
■CD-ROM　■4,800円

大きめの貸しビデオ屋に行くと，スポーツの棚とは別に，プロレス・格闘技関連のビデオの棚が用意されていることが多い。興味のない人にとっては驚かずにはいられないほど，これらのビデオ・タイトルはたくさん発売されているのだ。日本のプロレスを代表する団体のひとつ，新日本プロレスの試合も「闘魂Vスペシャル」というシリーズ・タイトルがつけられ，ビデオ化されている。この『闘魂バトルロイヤル』は，それら「闘魂Vスペシャル」をベースに制作されたCD-ROMで，試合の名場面が数多く収録されているのだ。

メインメニューは「REAL TALK～闘魂名言集～」「CULT QUIZ～激闘の25年～」「FINISH HOLD～必殺技100連発～」「VIDEO LIBRARY～闘魂を継ぐ者たち～」の4項目。「闘魂名言集」は，各レスラーがさまざまな場面で放った名ゼリフを，映像とともにまとめたもの。つぎの「激闘の25年」は，新日本プロレスに関するさまざまな知識が試されるクイズ。「必殺技100連発」は，各レスラーが持つ必殺技だけをテンポよく集めた映像集で，最後の「闘魂を継ぐ者たち」は，「闘魂Vスペシャル」を名場面とともに紹介したビデオ・カタログだ。

ほかにもスクリーンセーバーや坂井永年のイラストを題材にした壁紙集などが収録されているが，これ以外は前述のビデオシリーズの総集編といった色合いが強い。ファンならばどうぞ，といったところか。

▶「激闘の25年」では，新日本プロレスに関する知識を試される。レベル1はかなり簡単



▲これがメイン・メニューの画面。四つの項目が用意されている

◀試合直後のひかえ室を中心に，レスラーたちのセリフを集めた「闘魂名言集」。写真は高田との試合を終えた武藤

◀ビデオのパッケージとともに，収録されている1試合を紹介した「闘魂を継ぐ者たち」

ファン必携のメモリアルCD-ROM

ALL ABOUT PRINCESS PRINCESS

■ソニー・レコード　■ハイブリッド
■CD-ROM　■4,944円

親しみやすいメロディ・ラインのヒット曲をいくつも発表した，女性だけで構成されたバンド，プリンセス・プリンセス。この『ALL ABOUT PRINCESS PRINCESS』は，惜しまれながらも解散してしまった彼女たちの足跡を記した，記念碑のようなCD-ROMなのだ。

このCD-ROMは大きくわけて，四つのコーナーで構成されている。まずは，プリンセス・プリンセスが発表したすべてのアルバム，ビデオ，シングルを集めた「Complete File」。それぞれの曲やビデオが30秒くらいずつ収録されているほか，歌詞や作詞者，作曲者から曲名を検索することも可能になっている。「Photo& Video Story」では，彼女たちの歴史をインタラクティブに紹介。フォトアルバム形式で年代順に紹介されている写真をクリックすると，プロモーションビデオが楽しめたり，曲が流れたり。CD-ROMに収録されている壁紙を閲覧できるのが「Accessory」。Macintoshではアイコンも収録されているのだが，Windows上からは利用できない。残念。

とまぁ，ここまではいわゆるデータベース的なCD-ROMにはよくある内容だ。残るひとつのコーナーが，この『ALL ABOUT PRINCESS PRINCESS』の目玉と言ってもいいだろう。「Video Edit」と名づけられたこのコーナーでは，5台のカメラで撮影されたライブの映像を，ユーザーが好きなタイミングで切り替えて，1本の映像として編集できるようになっているのだ。さすがに5本，6個のウィンドウで同時に再生されるムービーを切り替えるわけだから，一瞬のタイムラグはあるものの，これがなかなか楽しめる。いいアイデアだ。

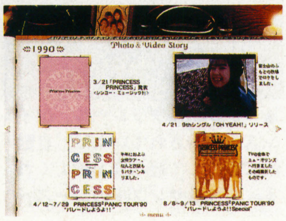
その名に恥じない，なかなかに内容の濃い作品に仕上がっている。

▲すべてのアルバムやシングルが紹介されている「Complete File」では，歌詞などから曲名を検索できる

◀これが「Video Edit」。下の五つの映像を切り替えて編集する

▲わかりやすいヘルプ機能も装備。ちなみにCD-ROMには5本とも音声なしの個別のムービーとして収録されている

▼年代順にプリンセス・プリンセスの活動を追える「Photo& Video Story」。曲やビデオクリップも楽しめるのだ



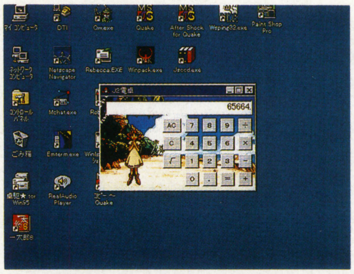
ジョゼットをデスクトップで遊ばせるのだ
ワンダープロジェクトJ2 ～デスクトップユーティリティ～

■東芝EMI ■Windows95
■CD-ROM ■4,800円

ニンテンドウ64で発売され，好評だったエニックスの『ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット～』をモチーフに，さまざまな小物プログラムを集めたのが，これ。

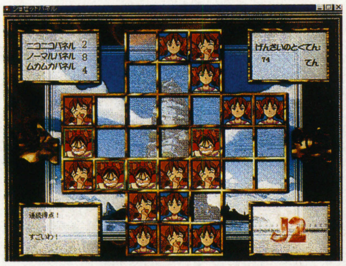
プログラムを登録してすばやく起動する“ジョゼットランチャー”，予定を入力し，日記のようにも使える“ジョゼットスケジューラー”，ミニゲームが二つに，電卓ソフトの“ジョゼット計算機”，ジョゼットが時間を教えてくれる“ジョゼット時計”，スクリーンセーバー5種類，壁紙集，ジョゼット役の声優・日高のり子による音声データ集と，内容は豊富だ。これに収録されているプログラムは名前のとおりに，どれも『ワンダープロジェクトJ2』の主人公，機械の少女ジョゼットがデザインにあしらわれているのがポイントで，ひとつひとつのプログラムはそれほど手の込んだ作りではないものの，かわいらしくまとめられていて，好感が持てる。原作をよく知らない人でも，けっこう楽しめるのではないだろうか（かく言う筆者がそうなのだが）。このほかにも，ゲームで使われた，ジョゼットやほかのキャラクターのアニメーション原画がBMP形式で収録されたりもしているので，ファンならなおさら楽しめるだろう。

ところで，パッケージ裏の説明を見ていて気になったのが“ジョゼット計算機”。「計算がうまくいったときのジョゼットの笑顔は最高です」とある。もしかすると，うまくいかないこともあるのだろうか？と心配したのだが，実際は計算結果が表示されたときに，ジョゼットが喜ぶというだけ（と言ったら失礼か）だった。

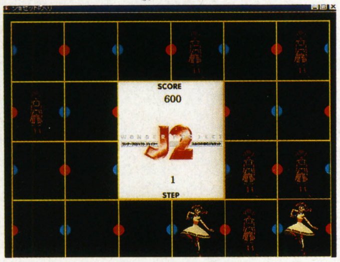


◀これが疑惑（笑）の「ジョゼット計算機」。計算は正確だ

▲「ジョゼットスケジューラー」の画面。右上に表示されたジョゼットはアニメーションしている



▲ミニゲームのひとつ，パネルを飛び越しながら取っていく「ジョゼットパネル」。パネルの種類で得点が変わる



▼同じアクションをしているジョゼットを決められた手数で探し当てていく神経衰弱風の「ジョゼットめくり」

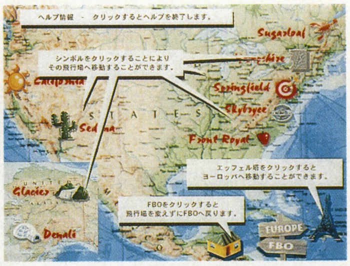
軽飛行機で大空を自由に飛ぶ楽しさを
フライトアンリミテッド

■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■Windows95 ■CD-ROM ■7,800円

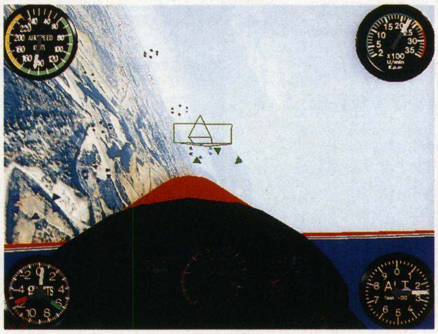
CPUの処理能力が格段に上がり，いちばん進歩したのがシミュレータ系のゲーム。きちんと計算表示された“いかにも”な動きを得て，見た目にもテクスチャーが貼られてリアリティが増しただけでなく，スピード感もどんどん上がってきた。『フライトアンリミテッド』は，そんな状況のなかで発表されたトップクラスのクオリティを持つフライト・シミュレータだ。もともとIBM-PC／AT互換機用のソフトとして売られていたわけだが，Windows95へと移植され，これで，まだまだユーザー数の多いPC-98でも遊べるようになった。

フライト・シミュレータは，戦闘機を題材に，攻撃的なおもしろさを楽しむものと，単純に飛ぶことを楽しむものとの2種類に大別されるが，『フライトアンリミテッド』は後者に属する。グライダーを含む5種類の軽飛行機をあやつり，思いどおりに空を飛ぶ。これがこのゲームの目的なのだ。

マニュアルは“インストールガイド”のほかに，100ページにものぼる“オペレーティングマニュアル”などが付属している。操作方法だけでなく，航空理論などが文字とイラストでこと細かに解説された“オペレーティングマニュアル”は，このゲームがシミュレータとしていかにリアリティを重視して作られているかの表れだ。大空での自由を得るためには，ぜひとも読んでおきたい。



▶飛行場を変更することによって，飛行中の景色が変わる



▶空中に配置された輪をくぐり，課題をこなしていく“フープ コース”

▲この程度の知識は最低限おさえておかないと思いどおりに飛ぶことは困難

◀テクスチャーの貼りこまれた地上風景の美しさは特筆に値する

多様化のきざし？ 着眼点のちがう2本の釣りゲーム

日本の釣り ～長良川篇～

■パック・イン・ソフト
■Windows95 ■CD-ROM ■7,800円

&

シーバス・フィッシング

■ビクター・ソフト
■Windows95 ■CD-ROM ■7,800円

あちこちで釣りに関する情報を目にするもので「釣りがけっこう流行(はや)っている」ことはわかっていたのだが，それをホントに痛感したのは，10数年ぶりに行った釣具屋の繁盛ぶりを見たときだ。売場が広がって，品ぞろえも豊富になっていただけでなく，低価格なノーブランド品釣り具セットの品質が，筆者が釣りにいちばん熱中していたころよりも，かなり上がっていたのだった。わりとしっかりした入門用の道具がこれだけ安価に手に入るなら，初心者の間口は確実に広がるだろうし，実際に広がってもいるのだろうと思えたのだ。

この釣りの人気，どうもつむじ風のような一過性のブームではないように思える。こういう状況だと，釣りを題材にしたソフトもきっちりある程度の需要が見込めるはずで，となれば，「とりあえず出してみました」的な作品ではなく，きっちりと作りこんだ作品も増えてくるはずだ。

んなわけで，今年に入って発売された2本のソフトを見てみたら，これが見事に方向性のちがうもので，どちらも一長一短はあるものの，それぞれけっこうおもしろく遊べるものに仕上がっているのだった。

とりあえず，それぞれのソフトを紹介することにしよう。

長良川のロケ映像が新鮮 日本の釣り ～長良川篇～

タイトルにもあるように，この『日本の釣り ～長良川篇～』では，岐阜県に実在する川，長良川を舞台にしているところが，最大の特徴だ。画面写真を見てもらえばわかると思うが，実際に釣りを行なう場面では，現地，長良川で撮影された実写映像が使われている。川の流れが実写になっただけで，これほど雰囲気がよくなるものなのか，と驚いた。それくらい，この映像効果は高い。

釣りあげることができる魚も，もちろん長良川に実際に生息している魚ばかり。対象となるアマゴ，シラメ，サツキマス，イワナの4種類の魚のほかにも，アブラバエやオイカワ，カジカなど，数多くの魚を目にすることができるようになっている。

釣りかたは，仕掛けを流れにあわせて漂わせて，糸につけた目印で当たりを取る“エサ釣り”，よりあわせた糸の先に毛針をつける“天カラ釣り”，独特なリールに巻いた重みのある糸で毛針をキャスティングする“フライフィッシング”，小魚などに模した疑似餌(え)で魚をだます“ルアーフィッシング”の4種類。

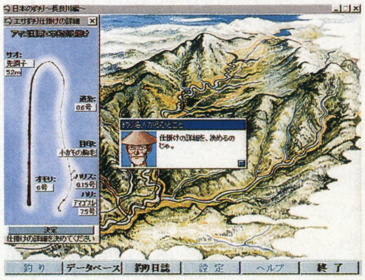
もっとも，ルアーフィッシングに関しては，仕掛けにルアーを使うというだけで，リールを巻いて疑似餌を引き寄せて魚を誘うのではなく，ルアーを流れに漂わせ，ロッドアクションだけで誘うという，現実とはそぐわないシステムになっている。エサ釣りと，ほとんど変わらない釣り心地なのだ。実写の川面(かわも)の映像を生かそうとしてこうなってしまったのかもしれないが，ほかの釣りかたに関してはなかなかマッチしたシステムだけに，この部分だけはもう少し考えてほしかった。

ちなみに，各釣り場には「ぬし」と呼ばれる超大型の魚が生息している。対象となる4種類，アマゴ，シラメ，サツキマス，イワナ，それぞれの「ぬし」を釣り上げると，さらに「アユの友釣り」ができるようになるという。それを知って釣り場がひとつしかないイワナを狙ってさんざん遊んでみたが，ついに「ぬし」の姿をおがむことはできなかった。仕掛けなども「ぬし」にあわせて変更する必要があるのかもしれない。

日本の釣り～長良川篇～

▲実写映像による川の流れは美しい。この景色のなかで，4種類の魚を釣り上げる。小さい魚はすぐにリリース。サツキマスの場合，30cm超でもその対象なのだ

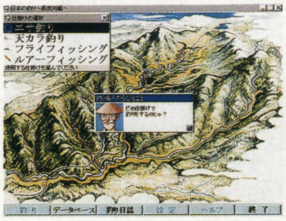
▶釣り場は23か所。もちろん目的の魚によって，選べない場所もある

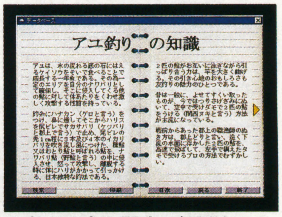


▲対象とする魚や時期を決めたら仕掛けの選定。竿や糸の太さ，針が変更できる

▼周辺に自生する草木などもデータベースとして収録。釣りガイド的な側面も

▼用意されている釣りかたはこの4種類。筆者はエサ釣りが好み





▲釣りや魚に関する知識もこのソフトから得ることができる

ポリゴンで水中の魚を描写 シーバス・フィッシング

現実の川を舞台におおらかな釣りを楽しめる『日本の釣り』と対照的なのが，この『シーバス・フィッシング』だ。シーバスとはスズキのこと。河口や海に出て，ルアーを使ってスズキを釣り，トーナメントを勝ち抜いていこうというのが，このゲーム。“スポーツ・フィッシング”とも呼ばれるルアーでの釣りを，テンポよく，しかもダイナミックにゲーム化している。

画面写真も見比べてほしい。実写映像で自然の川の流れを見せるのが『日本の釣り』なら，『シーバス・フィッシング』では，ポリゴンによる3Dグラフィックで画面が描かれているのである。ルアーをポイントに投げこみ，リーリングやロッドアクションでルアーに動きをつけて誘いをかけ，うまくいけば，画面は水中のシーンへと切り替わる。ここでルアーの動きと，それに対する魚のリアクションが見られるわけだ。魚がルアーに食いついたら，タイミングよくアワセを行ない，しっかりフッキングさせる。ここまできたら，あとは糸のテンションが表示されているゲージをよく見て，切れないように，逆にゆるみすぎてフックがはずれないように，糸を巻き取っていくだけ。とはいえ，スズキはジャンプしたり，“エラ洗い”といって，水面より上に頭だけを出して特有の暴れかたをしたりする。こういった行動はフックが外れる原因となるので，油断は禁物だ。スズキが水面近くへきたら，竿(さお)をすばやく寝かせて阻止しよう。

ポリゴンで描かれた魚たちは，それぞれの特徴がよくとらえられていて，それがなんの魚なのか，ひと目で判別することができる。動きもダイナミックで，その迫力は魚とのやりとりに，かなりの緊張感を与えている。ひとつ問題なのは，プレイヤーの操作がダイレクトに魚とのやりとりに反映されていないように感じる点。糸のテンションが一定以上に上がると警告音が鳴るのだが，これがどう操作しようとなかなか鳴りやむことがなかったりして，適切な操作をしているのかどうかが，わかりにくいのだ。大きな不満と言えば，この点だけで，しかもほかのよい部分をすべて台なしにするほど，ひどいものではないのだが……。やはり残念に思えてならない。

どちらが好み？

海と川という釣り場のちがいだけでなく，実写映像かポリゴンかという表現方法のちがい，さらに加えて魚だけを相手にするのか，魚のほかに，他の競技者をも相手にしなければならないのかというちがい……。同じ釣りを題材にしたゲームといえども，あらゆるところに相違点があるこの2本。釣りのおもしろさを知っているなら，ぜひ遊び比べてみてはどうだろう？

シーバス・フィッシング

▲これはメニュー画面。メインとなるのは，もち「トーナメント」

▲出場する水域を選択。スズキは汽水域でも釣ることができるのだ

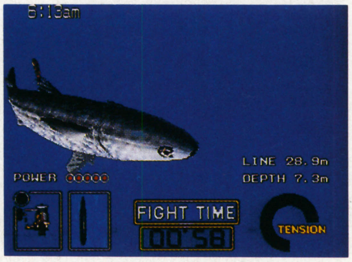
▲トーナメントのパートナーは，助言を与えてくれる心強い味方。3人から選択

▶どこで釣るかを決める。港からの距離と，潮の状態を考えてベストな選択を

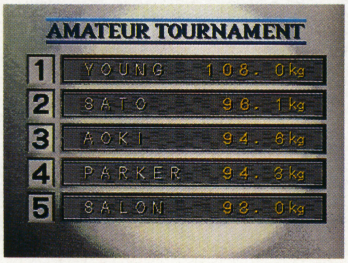
▲釣果を上げたかったらパートナーの助言は素直に聞くべきだ。カーソルの左右で向きを変えられる

▶これがスズキの“エラ洗い”。ホントはこれを見ずにすませるべき。フックを外されないように

◀本命のスズキ以外，外道も含めるとこれだけの種類の魚を釣ることができる



▶これはボラ。モデリングは秀逸。背ビレのルアーが見える？



▶トーナメント上位入賞者。1日にこれだけ釣らねばならない

▶テレビの釣り番組でおなじみの村越正海が基礎知識を解説

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第11回

海外ゲーム大使館

今月のテーマ
やぶらーのおすすめ品特集3

Windows95の普及やインターネット・ブームもあって，読者の通信環境もだいぶ向上している今日このごろ，そろそろベーマガも通信対戦に力を入れて紹介したい。感想とか送ってもらえるとうれしいね。（文／籔良小路）

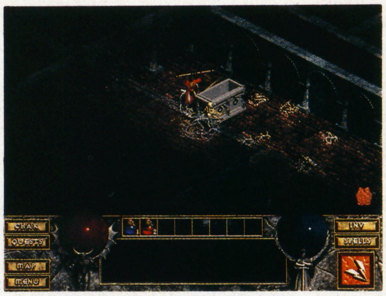
直輸入版
ディアブロ（DIABLO）

■開発元：BLIZZARD ENTERTAINMENT(米国)
■対応機種：Windows95
■発売中

世界中が待ちこがれ，発売直後に爆発的売り上げを見せたアクションRPGが，この『DIABLO』だ。日本じゃそんなに反響はないようだけど，一度は絶対に実物を見てほしい。それほど斬新な要素があるわけではないが，とにかく細部にわたってイイのである。

まずグラフィック。これがキレイだ。全体的に暗すぎて目が痛くなるが，自分の灯火の周囲だけぼんやりと明るかったりするのが，雰囲気パーフェクト。モンスターの動きもじつに個性的で，背を向けたら集団で襲いかかるくせに，1匹倒すとクモの子を散らすように逃げまどうヤツや，飛びかかるように攻撃してくるヤツなど，多種多様だ。死にざまがこれまたグッドで，ひっくり返ってキシキシともがいたり，ゾンビにいたってはボロリと肉体がくずれて気色いいやら悪いやら。効果音がこれまた臨場感あるし，ひとりでプレイしているとBGMがマジで恐いぞ！

本作品は，プレイのたびに迷宮の構造が変化していて，それこそ何度でも楽しめる。LANやインターネットでのマルチプレイに対応しているのも重要なポイントだ。


◀強力なソーサラーの魔法。マウス操作がヘタだと当たらないけど

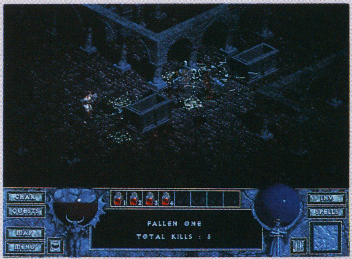
▼初心者は，接近戦に強いウォーリアーを使うのが無難だろう。おいしい武器は地下で入手せよ

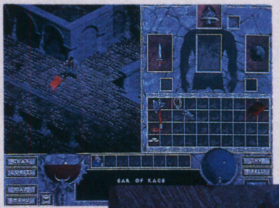
不気味さNo.1!!

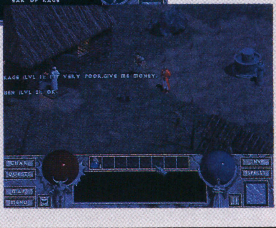
▶画面外の敵が死ぬ音まで聞こえてくる。アイテムがスコーンと落ちて，その反響が迷宮内にこだまするすると，ハイエナみたいな冒険者たちはそこへと群がっていくのだ。アイテム収集家たちよ，さらわれたプリンスは見つけなくてもいいのか？

ネット対戦にハマれ

『DIABLO』のマルチプレイには四つの方法がある。RS232Cケーブルで2台のコンピュータを直接つなげる，LANを使う，相手の電話番号を指定して電話回線を通す，インターネットでバトルネットなどに集まって相手を見つける，といったものだ。バトルネットでは，日本人もかなり遊びにきているので，気軽に訪れるといいだろう。ちなみに，Pentium機＋28,800bps以上のモデムでないと，かなり迷惑だ。


◀自分が死ぬと，アイテムや金貨は，通りすがりのプレイヤーに拾われてしまうぞ


◀同時プレイと言っても，協力するとはかぎらない。こんな裏切りにあうことも


▶シリアル接続は，さすがにPC-9821シリーズには対応していないらしい？

日本語版

シム・パーク（SIM PARK）

■発売元：マクシス
■開発元：マクシス
■対応機種：Windows95
■価格：9,800円　■発売中

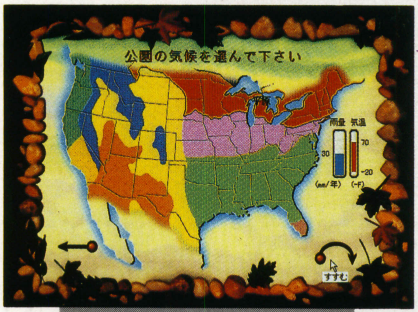
公園の平和は俺が守る！

自然公園のレンジャーとなって，野生動物の楽園を作るというのが，今回のシムだ。一度失われた自然がどれだけ回復しにくいかとか，どれだけ自由にならないかが仮想体験できる貴重なソフトでもある。図鑑なども充実しているので，SLGというよりは低年令層のための学習ソフトとしての価値が高いかな。

とは言っても，マクシスのゲームらしく，あいかわらず見ているだけで楽しめるし，『シムシティー』とちがって，放ったらかしの状態も，それはそれで自然なわけで，べつに気にならない。肩ひじ張らずに環境ソフトの気分で遊ぶのもいいものだろう。でも入場客が楽しめる公園作りもしないと，収入がなくなってしまうから，ほどほどに。

◀マクシスのSLGって，ゲームというよりオモチャみたいだよね

八虫類あふるる約束の地をめざせ！『やぶら一奮戦記』



さあゲーム開始だ！

◀今日から私は，この自然公園の全管理をまかされるレンジャーとなる。まずはベースとなる土地を選ぶのだが，私は八虫類&両生類マニアなので，絶対に水場は必要だ。気候は平原か，乾燥地帯でいいだろう

とりあえずカメ！

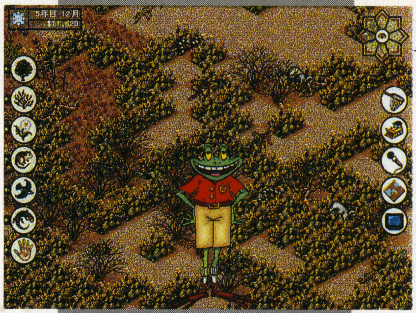
◀自然公園というわりに，草木1本生えていない。店とか置いておけば少々の客は見こめるが，ここはカメとか，トカゲとか，カエルとか，ワニとか，バラエティに富んだ（どこが）動物を配置してみよう

食物連鎖が重要だ！

◀パラダイス完成と喜んでしばらく見入っていたら，なんか，どんどん動物が消えていく。食物が不足しているらしい。勝手にアライグマが増えているのは，彼らが水辺と小動物が好きなせいだろうとひとりで納得

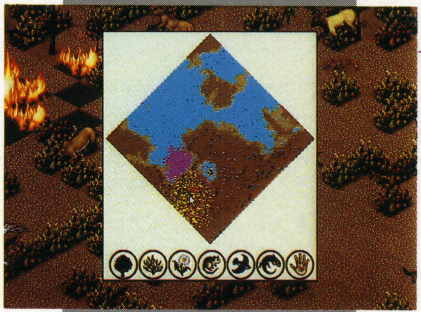
とりあえず植えとけ！

◀植物を植えることで，鳥や昆虫類を誘致することを発案。そういえば，イグアナがサボテンをかじっている写真があったな。サボテンを中心に植えまくりだ。環境にあわない草花は，自然に滅び去っていくぞ



待望の昇格！

◀先輩のリッゾのアドバイスに耳をかたむけて公園を整備する毎日。動物たちも，入場客も増えてきた。ボスからの電子メールによると，私はスカンククラスから，アヒルクラスに昇格したらしい。……うれしくない

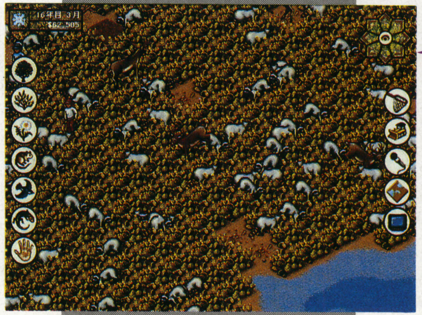


火事だ地震だ！

◀おいおい火事だよ，どんどん燃えてるよ。消火栓を配備しておけば良かった。自然公園だから消火剤とかまけないし，困った困った。ほかにも，ゴミの不法投棄とか，宇宙人のイタズラとかもあるんだよ。困った

たくましい生命力！

◀火事で荒れ果てた大地も，やがて再び草木が芽生え，林となり森となる。鳥たちも帰ってきた。逃げ延びたシカたちもまた増えた。種が飛んだのか，公園の一角には花畑ができている。ああ自然っていいなぁ……



サボテンアイランド！

◀動植物の勉強も重要な仕事だ。クイズに答えて，少しずつ覚えていかないと，ボスがうるさい。でも，ほっといたら，見渡すかぎりのサボテンとアライグマだらけで，あんまり意味がないような気もするのだった

それは不思議な島の物語

BLUE SANGO ブルーサンゴ

タイトルの発表後，1年も待たされていたAVG『BLUE SANGO(ブルーサンゴ)』がついに発売された。その前は『名前のない島』という題名だったが，もう誰も覚えていないほど長い沈黙だったのだ。（文／藪良小路）

■ジャイロ　■CD-ROM　■7,800円
■Macintosh版：4月11日発売予定
Windows95版：夏頃発売予定

なぜか懐かしさすら感じてしまう素朴な雰囲気を持ったAVG，それが『ブルーサンゴ』だ。なにより，登場人物の語り口が，ぼくとつで，かえって新鮮に感じられる。それに，登場するのはカワイイ姿をした動物たち。鳥やカンガルーの姿をした彼らは，昔はふつうの人間だったが，なんらかの理由でこの「醜い姿」にされてしまったらしい。こちらとしては，そのままでいてほしいっていうのが正直な気持ちだけどね。

さてさて，物語は，バニアン博士と，その娘ヌヌが，クルーザーで船旅をするところからはじまる。突如の嵐で，ふたりは離ればなれになり，博士はネムスランドという島に漂着する。太陽神を祭る不思議な島民たちに受け入れられたのはいいけれど，彼らはなにかを隠している。おまけに博士が待たれていた勇者だとか言い出す始末で，それを試すかのように事件や難問が押し寄せてくるのだ。娘を探すうちに浮かび上がってくる島の秘密。美しく青い宝石ブルーサンゴは，いったい，どんな力を秘めているのかは，ゲームをプレイした人だけのお楽しみ，だ。

そうそう，このゲームは，QuickTimeVRに対応したフルマウス・オペレーションだ。前にあった『超芸術トマソンの冒険』（ジャストシステム）にも効果的に使われていたのが記憶に新しい技術だが，むこうがモノクロの実写なのに対し，こっちはカラーのCG。ぐるりと視点を変化させることで，実際に島を探索している気分が味わえるだろう。それに，すみずみまで目を凝らさないと，隠された大事なものが，なにひとつ見つからないからね。小鳥のさえずりや，川のせせらぎを聞きながら，あるいは不気味な静けさの中で，難解なパズルの数々に挑んでほしい。

最近ではめずらしいタイプの国産AVGだが，ストーリー的にも不満は残らない仕上がりになっている。むしろ謎解き部分では，頭をめいっぱい使う傾向にあるので，手応えを求めるツワモノは，一度腕を試してはいかがなものか。Windows95版も予定されているが，どちらかといえばMacintoshユーザーに愛されるのではないかとは，筆者の予想である。

▲川で子供がおぼれている！　助けたいが，この急流では足場がないと無理か？

◀突然現れた地下迷宮。こうしたパズルがあちこちにあるぞ

▼写真じゃわからないけど，視点は上下左右に自由自在！

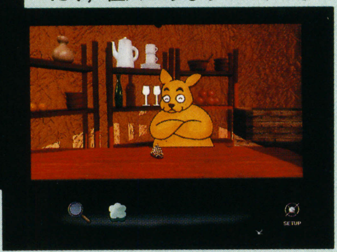
目がまわる〜

▲適当に画面をクリックすると，トカゲやイモムシが顔を出すこともある。……そんだけ

ツボはなんでも知っている!?

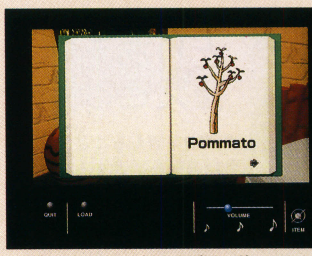
ゲームで重要なヒントを教えてくれるのが歌うツボだ。島のあちこちにあって，貝殻を入れると，それぞれの持ち唄を歌ってくれる。これが楽しかったりするのだ。

▲このゲームは，とにかく唄や音楽が出てくるのがユニーク

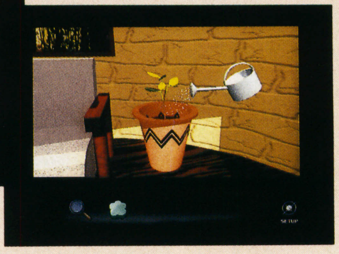

▼貝殻は，島のどこかに落ちていたり，住人からもらったりできる

島はヘンテコな植物だらけ

唄のほかにおもしろいのが，鉢植えだ。ここでは野菜が不足しているらしく，こうして鉢植えで植物を栽培している。ここでとれた野菜も，ゲームを解くためのキーになるぞ。



▲栽培方法は，植物図鑑に載っているので，ちゃんと読むべし


▼水だけでなく，肥料が必要なこともある。どんな実がなるのかな

プロ野球監督シミュレーション！

野球道3

■発売元：日本クリエイト　■対応機種：Windows95　■発売中　■価格：10,800円（初回生産分のみ8,800円）

アクション要素を排除し，よりシミュレーション性を追求したというシリーズ最新作『野球道3』。本誌が発売されるころには，ペナント・レースもはじまっているハズ。このゲームでひと足先に今季の優勝チームを占ってみるのもオモシロいんじゃないかな。　（文／八巻将之）

パソコン野球の超定番『野球道』に最新作登場！

パソコン野球ゲームの定番として親しまれる『野球道』シリーズ。今回はその最新作となる『野球道3』を紹介しよう。

いままでのシリーズ作品と大きく異なるのは，まず試合中のアクション要素が排除されているという点。これは『野球道』シリーズの原点であるシミュレーション部分を追求した結果の変更ということで（物足りなさを感じる人もいるだろうが）『3』はアクション要素を省(はぶ)いたぶん，より戦略的なゲーム展開を楽しめるつくりとなっている。

球団の運営面が忠実にシミュレートされている点も本シリーズの特徴のひとつ。より強く，人気のある球団に成長するためにはスター選手の育成やマスコミを利用したメディア作戦が必要不可欠。球団監督たるプレイヤーには試合中の采配(さいはい)だけでなく，こうした経営的手腕も要求されるというわけだ。

もちろん，選手データは日本野球機構公認の最新版。'96年オフ・シーズン時の選手間の激しい動きもしっかりフォローしてあるぞ。

◀試合中のゲーム画面。上部のアイコンで選手たちに指示を与えるのだ

▶球団や選手はすべて実名。1軍の選手はもちろん，2軍選手も完全フォロー

◀試合前に使用できる各種コマンド。うまく使いわけて自軍を盛り上げろ！

プレイを盛り上げるオープニング・ムービー！

◀ゲーム起動直後に流れるオープニング・ムービー。迫力ある映像がプレイヤーの気分を盛り上げる！

実録・八巻監督開幕戦への道！

●シーズン開幕

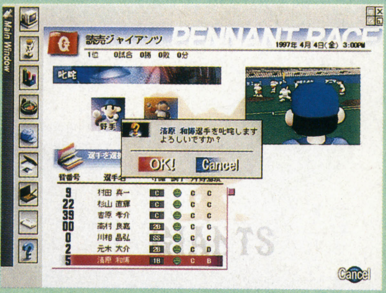
なになに，まずはペナント・レースに向けてのキャンプ地を選択するわけか。ちなみに僕が選択した球団は巨人。巨人のキャンプ地っていったら宮崎でキマリでしょ！　宮崎をクリックすると，なにやらメッセージが。「宮崎　おもに技術面の上昇が期待できます」。

う～んナイス。これで選手たちも存分に技術力をアップしてくれたことだろう。

●ペナント・レース開幕

あれ？　試合開始までは，まだ時間がある

▶まずはキャンプ地の選択から。場所によって効果がちがうぞ



▶「叱咤」コマンドで清原に檄(げき)を飛ばす八巻監督。しかし……

のか。ここで球団への設備投資や選手の育成が行なえるみたいだな。うっ，コマンドがたくさんありすぎて，どれを選んでいいのかわからない……。「叱咤(しった)　選手を叱りつけ奮起させる」。これだ！　さて誰を奮起させようか？　おっ，清原くんじゃないか。ちょっとコッチへきたまえ（ゴニョゴニョ）。とかやってるうちに，ようやく試合開始のようだ。

●開幕戦開始！

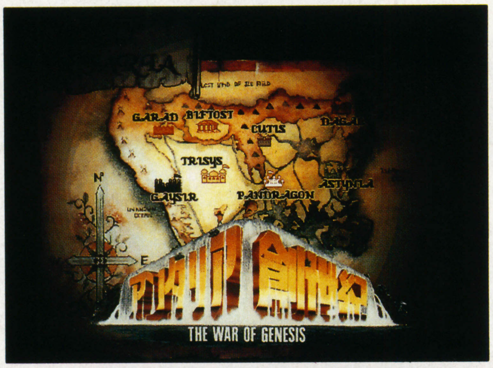
開幕戦の相手はヤクルト。エース斎藤は，ほぼパーフェクト・ピッチングだ。これでこちらの打線が爆発してくれたら……。頼む松井よ，打ってくれ！　清原，おまえさっきから三振ばっかりじゃないか！　試合前の「叱咤」コマンドはどこへいったんだ？

あ～!?　古田のタイムリーで1点取られてしまった。もう8回じゃないか。くそ，負けてなるものか。メイク・ドラマは……今年も……起き……る……ハズ？（パタっ）。

開幕戦敗退！ガーン!!

▲八巻巨人，無念の開幕戦敗退。冷静な解説者のコメントが涙を誘う

©日本クリエイト



韓国でNo.1ヒットを記録した大作が日本上陸

アンタリア創世紀
～THE WAR OF GENESIS

■発売元：シャーロック　■対応機種：IBM-PC互換機　■価格：9,800円　■発売中

アジア圏の韓国から大作RPGが登場した。ベースとなるアジアらしさと，中世騎士道としてのヨーロッパらしさが融合した，ひと味ちがった作品だ。（文／伊藤真臣）

「アジアの純真」はもうすでに現実だ!?

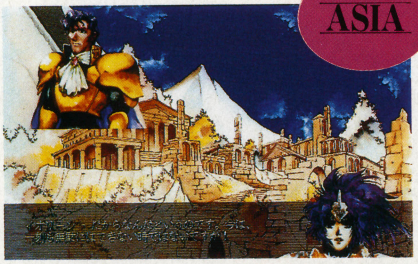
STORY

神々が覇権を争ったラグナロク戦争。その後大陸は均衡を保つが，帝国に1人の男，カール＝シュタイナーが現れ，各国制圧に乗り出す。彼に国を滅ぼされた王女イオリーンは帝国への復しゅうを掲げ立ち上がる。いま，創世をも含めた壮大な歴史が幕を開ける。

このへんがアジア
――そこが新鮮

この『アンタリア創世紀』は昨年韓国で発売され，わずか2か月で売上本数No.1を記録した大作シミュレーションRPGだ。コンピュータ・ゲームというと日本やアメリカ，といったイメージのある中で，こうしたアジアからの作品が日本に輸入されてくる現象は，今後加速していくのかもしれない。システム的には比較的スタンダードだが，随所にアジアらしさが見えておもしろい。たとえば主人公のキャラクター像。「主人公＝男」という図式が多いなか，女性，しかも一国の王女たる者が軍を率いて立ち上がる。アジアの強くなった女性を象徴するようなキャラクターだ。

ASIA

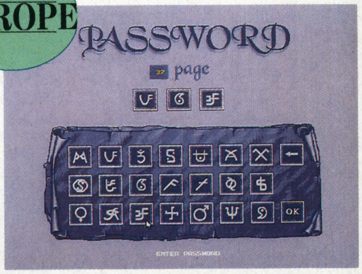


▲キッパリとものを言う性格の彼女。この男性にも劣らない気の強さが急成長アジアの原動力!?

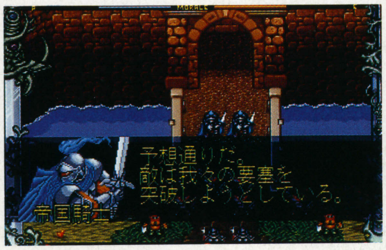
このへんはヨーロッパ
――だから本格派

アジアの女性像が反映されているとはいえ，すべてがアジアナイズされているわけではない。必要なところは日本向けにアレンジされRPGとしての王道もしっかり踏襲されている。各キャラクターのイラストを右に掲載しているが，これらはすべて日本向けに描き起こされたもので，背景にも手が加えられた。またRPGの世界に欠かすことのできない「剣と魔法」だが，これも必殺技が37種，魔法が7系統147種用意されるなど十分なまでのボリュームだ。これらを駆使して行なう戦闘は半リアルタイムのターン制や陣形の支援効果の導入により，さまざまな戦術を可能にしている。そしてRPGの本場ヨーロッパらしさをホウフツとさせるのが，ルーン文字風の記号の組み合わせによって魔法が発動するという点。これによりプレイヤー自らが呪文を唱えている気にさせてくれる。韓国・日本・ヨーロッパなど，世界各国の雰囲気をうまく融合した上でのアジアらしさを実感してみてほしい。

EUROPE



▶これら文字列の組み合わせで魔法が発動！



◀陣形しだいで攻撃力・防御力も変化。チームワークを生かして中央突破だ

帝国陣営

カール＝シュタイナー

◀“黒太子”の異名を持つ帝国の若き王子。突如世界各地への侵攻を開始する

ベラディン

▶帝国の宰相にしてシュタイナーの親友。おもに国事を担当

抵抗軍陣営

イオリーン

▶帝国に滅ぼされた王国の元王女。苦労人ゆえ冷酷な一面も

レイシッド

▲イオリーンの弟。温和な性格の持ち主

G・S（グレイ・スカベンジャー）

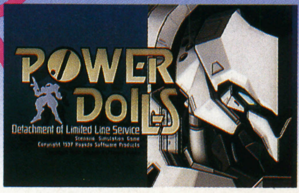
▶山岳ガイドのプロだが謎の多い人物。本名・年令は不明

超独断的

祝Win版発売記念

『パワードール』真の遊びかた講座!!

見た目の印象とはちがい，高難度のSLGとして知られる『パワードール』。その第1作目がWin専用版として我々の前に帰ってきた。ゲーム内容は以前発売されたPC-98版と変わらないため，普通に紹介したのでは読者も満足しないハズ。ということで，今回は変わったプレイの一例を挙げて紹介していこう。（文／曳地哲司）



『パワードール』for Windows

■工画堂スタジオ ■11,800円 ■発売中
■Windows95／3.1用
■CPU：i486 66MHz以上
（Pentium75MHz以上推奨）
■メモリ：16MB以上(95)／10MB以上(3.1)

全面クリアしたキミに新たな遊びかたを伝授しよう！

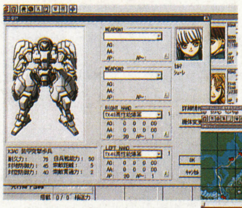
難度の高さに定評のある『パワードール』(以下『PD』)だが，ふつうにプレイしていればキャンペーンの制覇も十分に可能だ。しかし，これだけでは物足りないと感じている読者諸兄も多いだろう。そこで，今回は一例として，ふたつのプレイ・スタイルを提唱してみた。

それは，大まかに分けると格闘重視と少人数の2タイプの作戦で，くわしくは右部に記載した内容を参照してほしい。両者とも普段より貧弱な戦力しか持たぬため，かなりキビシイ条件下で作戦を遂行せねばならない。しかし，そのぶんクリアしたときには最高の達成感を味わうことができるのが魅力だ。

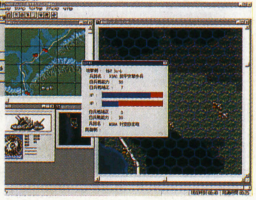
もちろんここで挙げたのはほんの一例にすぎない。この記事を参考に自分だけのスタイルでプレイしてもらえれば幸いだ。なにしろ“プレイ条件を自由に作り出せる”ことが『PD』の最大の魅力なのだから。

めざせ格闘家コース

多彩な銃火機の存在は『PD』の魅力のひとつだが，あえてそれらを使わずに白兵戦のみでクリアをめざせ！　まさに“拳と拳で語り合う”を地でいくのがこのプランだ。格闘戦に強い突撃歩兵を先頭に，敵の策敵範囲から隠れ，矢のような臨機射撃をかわしながら突進して敵を破壊する！――といったスリリングな展開が楽しめるぞ。



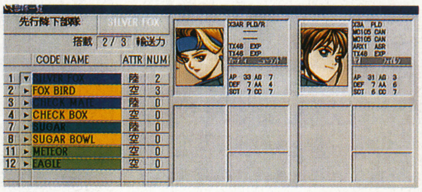
▼「キミが倒れるまでボクは殴るのをやめない！」…以下くり返し



▲シナリオ・クリアに必要な装備以外は持ち歩かないのが鉄則！

ボク、友だちいないんですコース

装備は自由だが，つねに単独で作戦を遂行するというプランだ。しかし，ひとりというのは酷なので保護者役に隊長のハーディを同行させることは承認しよう。



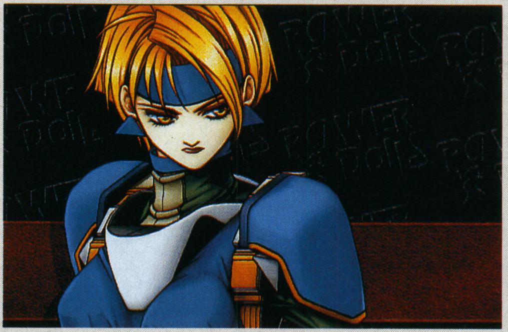
◀見事にチープなドールズ小隊を編成。本当にクリアできるのか？

▲へへん！　無事に任務完了したぞ。意外と楽勝だったかも（大ウソ）

豪華絢爛！これがWin版だけに収録された特典の数々だ!!

なかには「過去にクリアしたのにWin版を買う価値あるの？」という人もいるハズ。しかし，そんなことはノー・プロブレム！　というのも，このWin版にはオフィシャルのデータベースをはじめ，描き下ろしイラストや登場声優によるWAVファイルといった豪華な特典が多数収録されているからだ。ファンならば迷わず“買い”!!

◀▲TORBA SPECIAL氏描き下ろしのイラストを含むBMPデータと登場声優が吹き込んだWAVファイルが多数収録されている。これらを使ってキミのWin環境を快適なものにしよう



◀▼ゲームでは明かされないさまざまな設定資料を集めたデータベースも同時収録。コレで『PD』の世界がより深く理解できるハズだ。なかにはキャラクターの生い立ちなどもあるので，お気に入りのキャラは要チェック！

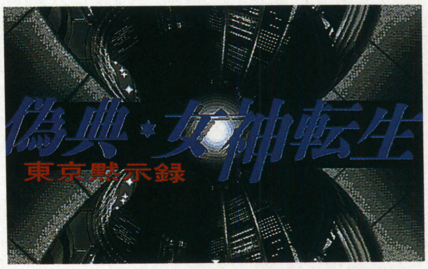
コレって超萌え！

Elly Snow

愛国心の強い移民初期からの入植地に育ち、２才歳上の兄を理想の男性像として思慕していた。その兄が士官学校に進むと、兄の後を追って１７才の時に士官学校に入学。入隊から２年が経過した頃には、心から「少しでもオムニの役に立ちたい」と愛国心に燃える兵士に育っていった。やがてDoLLSの事を知り配属を希望、テストにも合格しメンバーに加わるが、最初はＰＬＤの操縦に手を焼くことになる。その時エリィに対し親身に世話したのがナミであり、今ではナミを姉のように慕っている。戦力としてはまだ発展途上であるが、戦いを通しようやく一人前になってきたようである。ただ根性だけは大したもので、他のメンバーが音を上げるような強行軍なども黙々とこなす事が出来る。甘えん坊で子供っぽい用に見えるが、以外と自分に対して厳しく、意志も強い。

メジャーにしてカルト

あの『女神転生』がPC-98に登場！



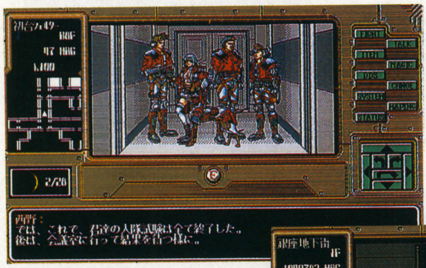
偽典・女神転生 〜東京黙示録〜

■発売元：アスキー
■価格：12,800円 ■発売中
■対応機種：PC-9801シリーズ，PC-9821シリーズ
■動作環境：i486DX 33MHz以上(Pentium以上推奨)/MS-DOS Ver.5.0以上，またはWindows95が必要/メモリ8MB以上/要ハードディスク
■音源：FM音源，MIDI音源(GS規格)

……神話&伝承に出てくる神々や悪魔が，モンスターとして出現。それらを交渉によって“仲魔”にし，さらに合体させて新しい仲魔を造る……。その背徳的とも言えるシステムが反響を呼び，いまやディープなファンだけでなく，家庭用ゲーム機の一般ユーザーにもウケているRPG。それが『女神転生』シリーズだ。ここではPC-98用として登場した，『女神転生』シリーズの最新作『偽典・女神転生〜東京黙示録〜』の情報をお伝えしよう。

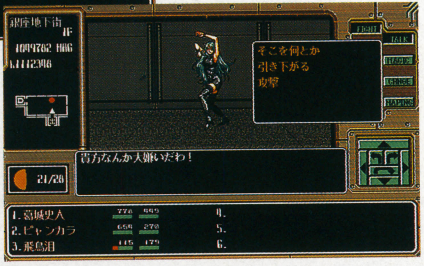
時代背景は20XX年，核兵器が投下され，荒れ果ててしまった東京。人間は，悪魔たちと共存，あるいは対立しながら生活を営み，また一部の人々は難をのがれ，シェルターに身を隠して日々を過ごしていた……。ストーリーやキャラクター，悪魔のグラフィックなどは完全オリジナルながら，制作陣には，シリーズを通しゲームにたずさわっているスタッフ（総指揮に鈴木一也，音楽は増子 司）が参加。『女神転生』独特の世界観は，しっかりと受け継がれている。もちろん悪魔との対話システムや，サウンドなども強化されているぞ。

ところで，この『女神転生』シリーズ，じつは最初に世に登場したゲームは，パソコンのアクション・ゲームだったということをご存じだろうか（厳密には同一シリーズと呼べないかもしれないが）。家庭用ゲーム機で人気が爆発したシリーズだけに，少し意外なカンジだが，『偽典・女神転生』で10年ぶりにパソコンに姿を見せるとなると，ファンならずとも要チェックだ。 (小江哲朗)



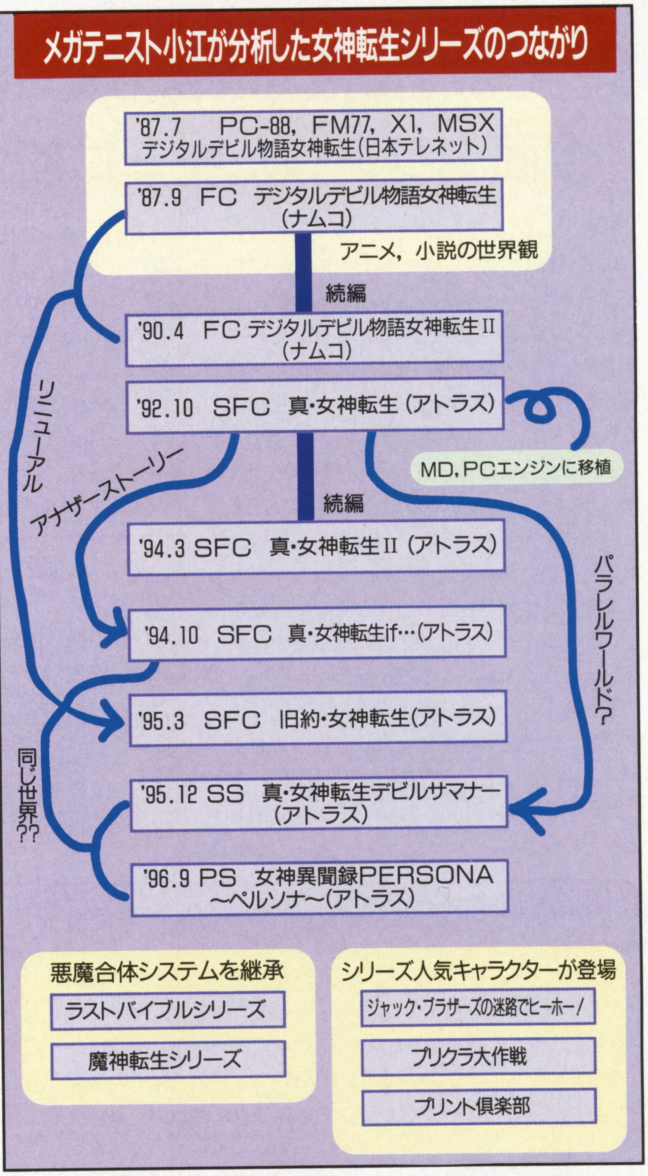
これが仲間たち？

◀主人公は，初台のシェルターで「デビルバスター入隊試験」を受ける。この写真の彼らも，一緒に入隊するメンバーなのだろうか？



悪魔と接触

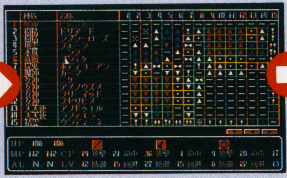
▶悪魔との対話シーン。「大嫌い」って言われても……。画面を見ると，月齢が従来までの8分割から，28分割に変更されているようだ

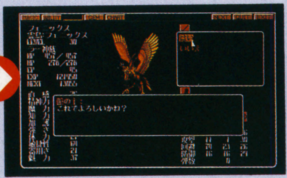


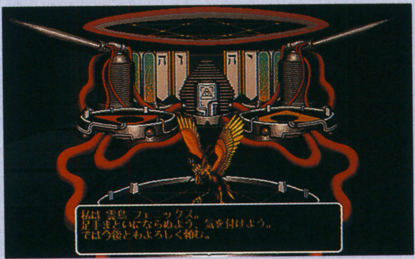
これがギガテンの悪魔合体シーンだ！

『女神転生』と言えば，やはり悪魔合体ぬきには語れない。この『偽典・女神転生』でも，もちろん悪魔合体が可能だ。

悪魔のパラメータは非常に多岐にわたっている。気になるのは○○神族という部分で，合体の相性などにかかわってくるかも。







▲『女神転生』シリーズおなじみの悪魔・フェニックス。天使や女神など，強い種族の悪魔を造るには欠かせない存在だった（大変失礼な説明）

これを読めばキミもマザーボード通！

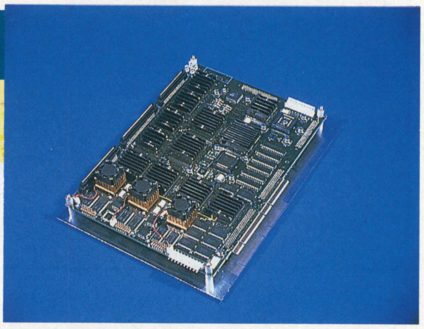
アーケード・ゲーム最新基板情報!!

2月に行なわれた「AOUアミューズメントエキスポ（以下，AOUショー）」では，アーケード・ゲーム・メーカー各社から，数々の画像処理機能を盛りこんだ新システム基板（マザーボード，CGボード）が発表された。今月は，これから登場するウワサの基板と，すでにゲーム・センターで活躍中の最新基板の情報を，まとめてみなさんにお届けするぞ。（文／開田清隆）

魅惑のテクノロジーが搭載された，3メーカーの新基板

コナミ COBRA（コブラ）

ハッキリ言って，これはスゴイかも



2月のAOUショーでは，対応ゲーム2タイトルのデモ映像を上映し，その能力の高さが披露されていたコナミの最新基板「COBRA」。

出展されたのは，対戦格闘の『PF573（仮）』とレースゲームの『レーシングJAM（仮）』。まず，右の『レーシングJAM』の写真を見てほしい。車，路面，背景など，どれも実写のようだが，おどろくべきは，このクオリティの映像がリアルタイムで動いてしまうこと。誰もが「いままでのポリゴンとはちがう！」と思ってしまうデキなのだ。

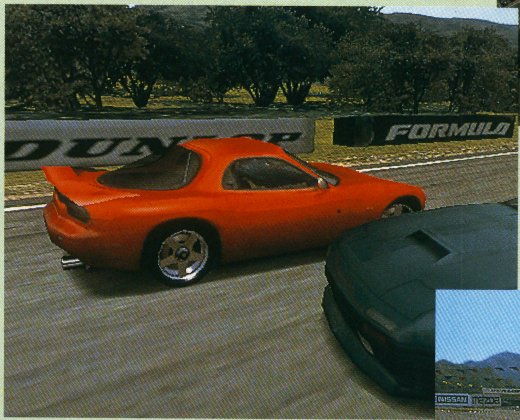
気になるCOBRAのスペックだが，CPUがPowerPC×3，IBMと共同開発したレンダリング・チップを5種類も使用。512×400の解像度で，秒間100万ポリゴンの処理が可能となっている。グーロー，フラットなどの各種シェーディング（ポリゴンに丸みを持たせる機能）や，MIPMAPフィルタリング（テクスチャーをなめらかに見せる機能）を装備するなど，かなりの豪勢な仕様だ。

しかも，これらは『PF573（仮）』を例にした場合で，CGマザーボードという形態をとりながらも，ゲームによって，COBRAの機能をさらに拡張できるという（最大で秒間500万ポリゴンまで可能）。

両タイトルの発売時期は未定だが，性能面ではまちがいなくゲーム業界No.1のCOBRA。これから要注目のCGボードだ。

▲ショーでかなりの注目を集めた「COBRA」。『PF573（仮）』も出展されていたぞ

▲ライトの光源処理や，アスファルトの質感にも注目してほしい



◀『ワインディングヒート』をはじめ，ポリゴンのレースゲームを数多く手がけてきたコナミだけに，ゲームの内容も期待できるところ

レーシングJAM（仮）

■レーシング　■発売日未定

▶車のボディの光沢や背景など，実写と見まちがえるほどの美しさだ

SNK ネオジオ64(仮)

3Dサムスピ年内登場か?

「ネオジオ64(仮)」は，上位機種の登場が待たれていたMVS&ネオジオにかわる，64ビットCPU搭載の新マザーボードだ。MVSの苦手としたポリゴンによる3D処理が可能になっているのが特徴だが，ちゃんと2D処理機能も搭載されているらしい。対応ゲーム第1弾は，ポリゴンを使用し，奥行きの要素が付加された『サムライスピリッツ・ネオジオ64(仮)』。早ければ年内にはお目見えするとのことだ。なお，MVS用のゲームも平行して開発していくそうだが，ネオジオ64の家庭用の発売は，現在のところ予定されていない。

サムライスピリッツ・ネオジオ64(仮)

■対戦格闘　■発売日未定

▲▶対応ゲーム第1弾の『サムスピ』。今度は3Dのフィールドで，おなじみの剣士たちが闘う。上映ビデオにはポリゴンの覇王丸や幻十郎が登場していたぞ

タイトー WOLF(ウルフ)

『サイキックフォース2』発売決定!

タイトーがAOUショーで発表したのは，秒間100万ポリゴンという処理能力と，汎用(はんよう)性の高さをウリにしたCGボード「WOLF」だ。WOLFは，ポリゴン同士の重なりをきれいに表現する機能(Zバッファ)や，MIPマッピング，柔らかな表現を可能にするグーローシェーディングなどの機能を搭載している。これだけの機能を持ちながらも，量産されているパソコンのマザーボードを組み込むなどして，低価格化をはかっているというから，まさにコスト・パフォーマンスの高いCGボードだ。対応ゲーム第1弾としては，人気対戦格闘の続編『サイキックフォース2(仮)』がアナウンスされているが，発売時期などはすべて未定となっている。

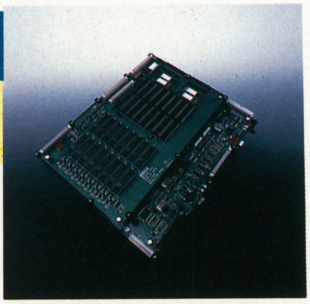
タイトーは，現行の3DCGボード「FX-1」で，『サイキックフォース』や『レイストーム』といった，ポリゴンの長所を生かした秀作を意欲的にリリースしている。そこから考えると，このWOLFでも，かなり遊べるゲームを提供してくれるにちがいない。

▲グラフィックがキレイになれば，ファンは大よろこび?(※画面は『サイキックフォース』のもの)

ゲーム・センターで活躍中の最新ボードたち

セガ モデル3

「技術のセガ」を象徴するハイ・スペック



現在発売されているアーケード・ゲームのなかで，もっとも高度な3D処理を行なっているのは，『バーチャファイター3』『スカッドレース』——すなわち「モデル3」ボード対応ゲームだろう。モデル3は，セガが開発してきたCGボードでは，ST-V，モデル1，2，2Bにつづく5世代目のもの。3D処理能力も，『バーチャファイター』シリーズを見ればわかるとおり，大幅に向上している。

モデル3のCPUは，メインにPowerPC，サウンド部に68EC000という構成。毎秒100万ポリゴンの処理能力を持ち，解像度は496×384～640×480。テクスチャーにフルカラー(1600万色)を使用できるほか，各種のシェーディングや光源処理も可能だ。

モデル3を使用した新作は，人気サッカーゲームの続編『バーチャストライカー2』が発表されている。前作がモデル2を使用し，秒間30フレームという速度で動作していたのに対し，『2』はモデル3のパワーで秒間60フレームのなめらかさを実現。各選手が，より人間的な動作をするようになっているのだ。

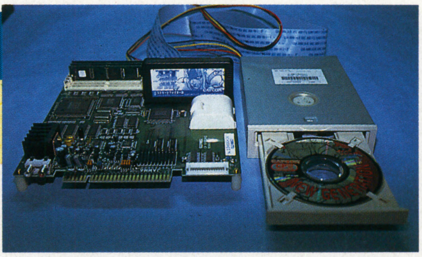
バーチャストライカー2

■サッカー　■春頃発売予定

▲プレイする時間帯に合わせて，ゲーム中の背景が変化するという凝りよう
◀選手の動きは，人間らしく，よりスムーズになった。これもモデル3のおかげ

カプコン CP-システムIII

CD-ROMでソフトを供給！

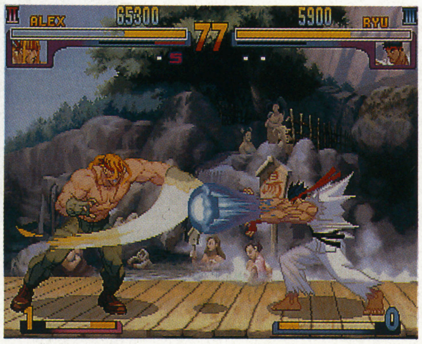


カプコンの「CP-システムIII」は，今回の特集で取りあげたもののなかで，唯一の2Dグラフィック専用のマザーボードだ。スプライトを使用したゲームを作るには，十分すぎるほどのスペックを持っている。

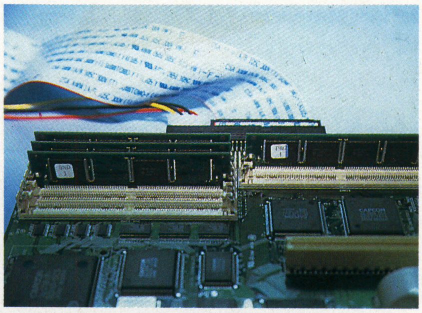
CP-システムIIIの大きな特徴は，「増設も可能な大容量メモリ」と「CD-ROMによるソフトの供給」のふたつ。ゲームの内容は，CD-ROMにすべて収録されており，そのデータを基板上のメモリにロードしてプレイするという仕組みになっている（パソコン・ソフトのインストールと同じ要領）。ゲームのデータはオンメモリで動作するので，プレイ中にデータのロードが行なわれることはないうえ，ロードされたソフトは，電源を落としても保存される。基板の取りあつかいも簡単なのだ。

いまのところ，リリースされているゲームは，『ウォーザード』と『ストリートファイターIII』の2タイトル。使用できる色数が「CP-システムII」に比べて飛躍的にアップしたことと，拡大縮小やラインスクロールなどの機能が付加されたことにより，両タイトルともビジュアル的にかなり気合いの入った作品となっている。

▲ソフトの入れ替えは，CD-ROMとセキュリティ・カートリッジの交換だけ。じつに簡単



▶美しいグラフィックがウリの『ストIII』。なめらかなアニメーションはさすがのひとこと



▲ゲームをロードするためのメモリは，ソケット式になっているので増設も可能

ナムコ システム12

システム11をグレードアップ

ナムコの新しいCGボード「システム12」は，名前からも推測できるように，『鉄拳』シリーズや『ゼビウス3D／G』などで使用された「システム11」の上位版と言えるもの。システム12の基板性能は公開されていないが，対応ゲーム『鉄拳3』を見れば，その能力は察することができるだろう。『鉄拳3』は，テクスチャーのなめらかさや，光源の移動による影の微妙な動き，背景など，『鉄拳2』より格段にグラフィックが美しくなっている。システム12の処理能力が，システム11にくらべて大幅に向上しているのだ。

なお『鉄拳3』以降のシステム12対応作は，まだ発表されていない。『ソウルエッジ』や『ダンシングアイ』などの続編を，ぜひ出してほしいところ。

▲システム12のおかげか，前作にくらべて，ボディのテクスチャーがかなりグロテスクになった吉光。背景の竹林も美しい
▶ポリゴンの苦手な，遠近感をキレイに表現しているステージ。ポールの髪とヒゲの細かい描写にも注目してみよう

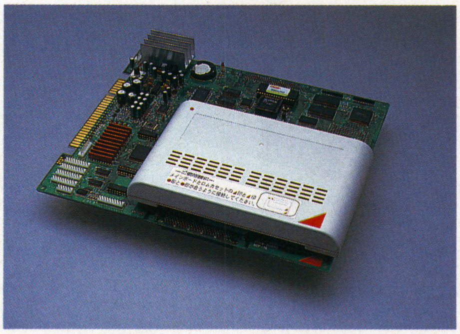
カネコ スーパーカネコノヴァシステム

サブボードで3DもOK！

ゲームソフトを購入すれば，マザーボードが無償で貸し出されるというというユニークな提供方法をとっている「スーパーカネコノヴァシステム」。最近，『さるかにハムぞう』『ユキブタマン・ピー』などがリリースされ，ゲームのタイトル数も充実してきたところだが，この時期にうまくタイミングにあわせるかのように発表されたのが，3D処理機能を持たせるサブボード「3Dボード」だ。

ノヴァシステムには，標準で拡大縮小，回転，半透明機能などが装備されているが，3D処理機能は持っていなかった。しかし，3Dボードを専用のスロットに接続することにより，グーローシェーディングやMIPマッピングなどのポリゴン処理が付加される。ほかのメーカーの3DCGボードと同等か，もしくはそれ以上のクオリティを持ったポリゴン・ゲームも楽しめるようになるわけだ。

3Dボードに対応するゲームについては，まだタイトルも発表されていない。AOUショーでは，レースゲームとおぼしきデモ画面が上映されていたので，第1弾はその系統になる可能性が高そうだ。



▲無償提供されている「～ノヴァシステム」。このサブボードも，無償で貸し出されるのだろうか？

通信対戦タイプ登場!!

スカッドレース

■セガ　■レーシング　■稼働中

好評稼働中の『スカッドレース』に，ツインタイプが新登場する。従来のバージョンからの変更点と，その魅力を紹介しよう。　　(文／開田清隆)

通信対戦+αの『ツイン』

先月号でもお伝えした『スカッドレース』の通信対戦が可能なタイプ『スカッドレースツイン』が，いよいよ登場する。『ツイン』は，通信対戦に対応しただけでなく，システム面にもかなり手が加えられており，バージョン・アップ版と言えるものになっているぞ。

▶マシンはシングル・バージョンと同じく4台から選択できる

『ツイン』における新要素と，前作（シングル・バージョン）からの変更点は多数あるが，一番のポイントは，車の挙動がリアル指向になったこと。ハンドリング性能は，前作でも高い評価を得ていたが，本作ではさらにそれが改良されている。とくにドリフト走行での移動がスムーズで操作しやすくなっており，より純粋にドライビングを楽しめるようになったのだ。

◀ドライビングの楽しさは前作以上。ひとりで走っても，みんなで走っても楽しいぞ

選択できるマシン，コースは前作と同じ。リアルなエンジン・サウンドや，各コースの美しいビジュアルの演出もそのままだ。操作性の向上と通信対戦により，レースゲームとしての完成度がさらに高められた『スカッドレースツイン』を，キミも体験してみよう。

『ツイン』は，ここがちがう！

ここでは，上で述べた「マシンの操作性」以外の変更点をまとめて紹介しよう。

●マシン特性がわかりやすく！

『ツイン』では，マシンをセレクトするときグラフィックの下に，イージードライビング，ノーマル，ハイトルク，ハイスピードといった車の特性が表示されるようになった。初心者にはうれしい配慮だろう。

●アザーカーの特性が変わった！

アザーカーの走行の性格が，プレイヤーとの駆け引きで走行ラインを変えたり，避けようとしてクラッシュするなど，人間らしい行動をするように変更された。また，アザーカーは，クラッシュしてダメージを受けるとリタイアするようになり，そのリタイアした台数が，画面に表示されるようになった。

●エントリー台数が調整された！

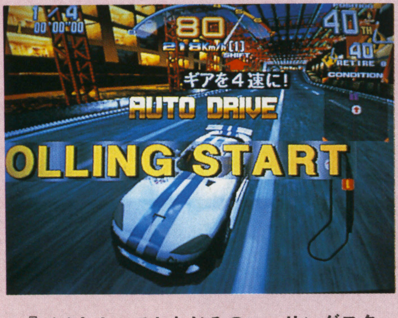
シングル・バージョンでは，初級，中級，上級それぞれ40台のマシンがエントリーしていたが，ツインタイプでは初級40台，中級30台，上級20台に変更された。

●ローリングスタートで初心者も安心！

初級（昼），初級（夜）のスタート方法が，グリッドスタートではなく，ローリングスタート方式になった。これなら初心者も，最初からスムーズにスタートを切ることができるだろう。ちなみに，中級と上級は従来どおりのグリッドスタート。

●3位入賞ならエンディングだ！

シングル・バージョンでは1位にならないと見ることができなかったエンディング（スタッフロール）が，『ツイン』では，3位以内に入れば見られるようになった。

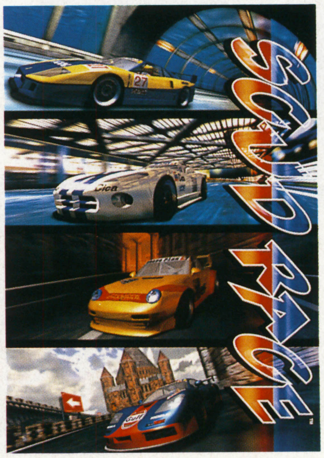


▲『デイトナ』でおなじみのローリングスタート。ギアは4速，アクセルはベタ踏みでGO！

オフィシャルガイド発売中

セガAM2研の責任編集による『スカッドレース』のオフィシャルガイドブックが，全国の書店で発売されている。内容は，各マシン，各コースの設定資料およびイメージCG，そしてゲーム制作スタッフの紹介など。全編にわたって使用されているハイグレードなCGと，凝ったデザインがウリだ。アドバイザーにモーター・ジャーナリストを迎えるという気合いの入りようで，カーマニアも納得の，かっこいい仕上がりとなっている。A4判56ページ，フルカラーで価格は854円（税抜）だ。

ファン必携のこのオフィシャルガイドブックを，5名の読者にプレゼントするぞ。くわしくは，272ページのプレゼント・コーナーを参照のこと。



◀『スカッドレース』の魅力を網羅した一冊。表紙のスーパーカーのCGが目印だ

かくしてダークストーカーズは集結した……

ヴァンパイア セイヴァー

～ザ・ロード・オブ・ヴァンパイア～

■カプコン ■アーケード・ゲーム ■対戦格闘 ■発売日未定

待望の2D対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア セイヴァー』。これまでは，ストーリーやシステムに関する情報をお届けしたので，今回は登場するキャラクター15人のプロフィールを紹介していこう。（文／山中直樹）

魔界の三強，その思惑は……!?

本作品は，冥王ジェダがダークストーカーズの魂を吸収するため，「魔次元」という空間に彼らを召喚したことからはじまる。これについては，前回説明したとおりだが，物語は彼だけを中心にくり広げられるわけではない。それ以外のキャラクターにも，意外なシナリオが存在しているのだ。

なかでも注目してほしいのが，謎の少女・リリス。モリガンのような外見（服装）を持つ彼女だが，その正体は分離したモリガンの魂が肉体を得たものだったのだ。魂が分離していた理由は？ リリスの目的は？ その展開も気になるところだろう。

これらの謎は，ゲームが発売される（＝エンディングを見る）ことで解き明かされるはずだ。期待せよ！

漆黒の救世主（メシア）

ジェダ

その目的は，滅びゆく魔界を「吸収一体化」で救うこと。ダークストーカーズはその生け贄となるのか？

すべての命よ……
私と同化せよ！

気高き魔の眷属（けんぞく）

デミトリ

モリガンとの対決を一時中断し，魔界三大当主で唯一の生き残りであるジェダに，魔界の覇権をかけた勝負を挑む。

影と彷徨（さまよ）うリビドー

モリガン

刺激を求め，自由気ままな日常を送るアーンスランド家の当主。ジェダとの対決は，彼女の欲望を満たすことができるのか？

▲「もうひとつのモリガン」であるリリス。その魂は彼女と同化できるのか，それとも……

▶ジェダのEX必殺技・プロヴァ＝ディ＝セルヴォは，血によって構成された腕で相手を契約書にたたきつけるという残酷な技

▶デミトリの新技・ミッドナイトブリスは，相手の姿を女性に変えて精気を吸い取るというもの。いかにもヴァンパイアらしい攻撃だ

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真および記事内容は開発中のものです。

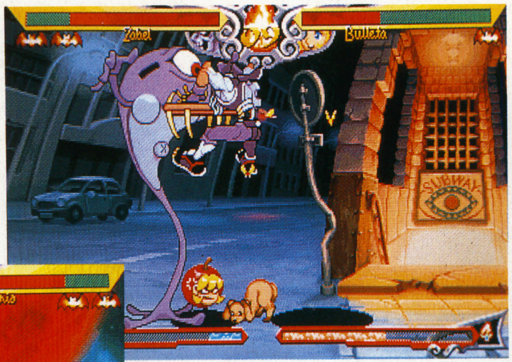
新女性キャラの素性に迫る!!!!

ストーリーの関係上，ジェダの存在ばかりがクローズ・アップされがちだが，そのほかの新キャラクターは，いったいどのような経緯でダークストーカーズに闘いを挑んでくるのだろうか？　というわけで，リリス，キュービィ，バレッタのプロフィールを紹介していこう。

欲望の迷い子

リリス

かつて帝王ベリオールに封印されていたモリガンのもうひとつの魂が解き放たれ，かりそめの身体を得る。その行方は……!?



▲唯一の人間である少女・バレッタが，ザベルのEX必殺技・ヘルダンクで巨大なリンゴに変身させられたところ。あいかわらず，いい表情をしている

▲キュービィの必殺技・S×p(エスバイピー)。針で何度も突き刺すという，見るからに痛そうな攻撃

▲今後の動向が気になるリリス。これは上昇しながら相手に打撃を与えるスプレンダーラブというEX必殺技

◀EX必殺技・ビューティフルメモリー。祖母を懐かしむバレッタが，勢いのあまり(？)相手を虐殺する

魂に群れなす妖蟲

キュービィ

魂を糧とするソウルビー族の長をつとめる者。その本能の命ずるままに命の蜜を求め，そして狩りをはじめる――。

ラブリンハンター

バレッタ

人間でありながら，魔族も顔負けの「黒き魂」を持つという，超一流のダークハンター。散歩がてらに魔物を狩りまくる！

彼らはいま……!?

前作に登場したキャラクターのストーリーは，ちゃんと前作のエンディングを踏まえたものになっている。どのように『セイヴァー』へとつながっていくかを説明しよう。

苦悩に吠える牙 ガロン

ダークストーカーズと闘うことで獣人化の呪いを解くが，魔次元に召喚されたことで，もとの狼の姿にもどされてしまう。

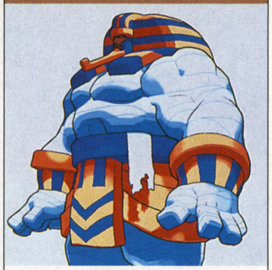
哀を抱く人造人間 ビクトル

彼の理解者であった人造人間の少女・エミリーが活動を停止してしまう。その再生を願い，「魂」を集めるために闘う。

地獄のメインイベンター ザベル

殺りくの報酬で受け取ったオゾムの力が，ジェダの復活によって消滅してしまう。新たな力を求め，魔次元へと足を踏み入れる。

黄金の絶対神 アナカリス



闘いで力を得た彼は，5000年前にもどり，自分の王国を復興させる。しかし，まもなくジェダによってふたたび現代に呼ばれる。

◀ガロンのEX必殺技・ドラゴンキャノンがリニューアル。狼を模した複数の光が突進するようになった

◀巨大な腕を振りまわすサスカッチ。あいかわらず豪快な技が多そうだ

▶ビシャモンのEX必殺技・閻魔石。つぎつぎと石が積み重なっていくさまは，拷問を連想させる

▲謎の声の主から，ダークストーカーズに対抗する力を授かったレイレイ。今回もさまざまな暗器を投げるぞ

踊るプリティービースト フェリシア

念願の大スターとなった彼女だが，その喜びもつかの間，魔次元に召喚されてしまう。幸福の日々を取りもどすことができるのか？

返り血に嗤う甲冑 ビシャモン

呪いが解け，宿主を失った甲冑・般若と妖刀・鬼炎は，かつての主・ビシャモンの名を騙り，つぎなる主を求めて，闇をさまよう。

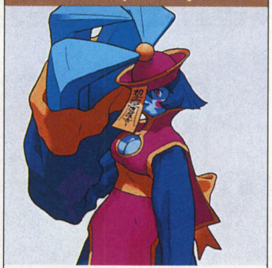
激流をまとう帝 オルバス

新天地「海」で，わずかに残った種族の生き残りと一族の再興をはかるが，息子が行方不明に。手がかりを求めて魔次元に入る。

氷点下の力自慢 サスカッチ

世界を征服したかに見えた彼らだが，突然サスカッチ以外の仲間が消え去ってしまう。犯人をこらしめるため，冒険の旅に出る。

霊幻姉妹ふたたび レイレイ



人間の双子として未来に転生した彼女らも魔次元に呼び出された。謎の声の導きで，魔に対抗するための異形転身術をほどこす。

ブロッキング講座

NEW GENERATION

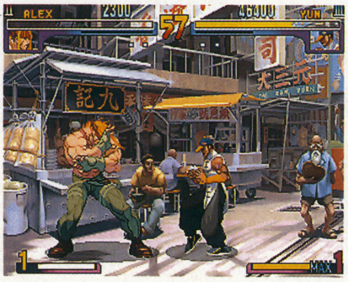
■カプコン ■アーケード・ゲーム ■好評稼働中

ゲーム・センターに『ストリートファイターIII』が登場して早1か月，読者のかたがたも存分に対戦を楽しんでいることだろう。しかし，『ストIII』最大の新要素である「ブロッキング」を使いこなしているプレイヤーは意外と少ない。そこで今月はブロッキングをはじめとする新要素にマトをしぼった攻略法を紹介しよう。
（文／白川大輔）

ブロッキングの意義

『ストIII』に導入された多くの新要素のなかでも，もっとも重きをなすシステム「ブロッキング」。これは，攻撃を受ける直前にレバーを特定の方向（上段攻撃には→，下段攻撃には↓）へ入れることで相手の攻撃を受け流すシステムだ。ブロッキング後はこちらが先に行動可能となるため，硬直中の相手に反撃することができる。

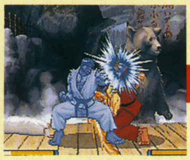
だが，ブロッキングはただの反撃手段ではない。もし，そうだとしたら近ごろの対戦格闘でおなじみのガードキャンセルとなんら変わりはなかっただろう。もっとも大きなちがいは，深い駆け引きのうえに成り立っている，という点。読みがはずれたときのリスクの大きさは，攻撃をガードしてから入力できるガードキャンセルの比ではない。反撃のみならず，プレイヤー同士の読み合いや「待ち・ハメ」の防止などを考えると，ブロッキングの持つ意義は計り知れないものがある。



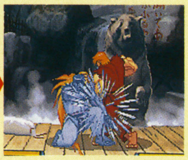
◀どんな状況でもブロッキングを使えば，逆転の可能性はある

ワンポイントアドバイス

多段ヒットする技をブロッキングするのは，単発のブロッキングにくらべ，難易度が高い。しかも，→へ何回も入力するため，ダッシュが暴発する可能性もある。そこで，→と↓を交互に入力してみよう。ダッシュを防げ，タイミングも取りやすくなるぞ。



▲まず，→でブロッキングしたあと……



▲↓でブロッキング。ダッシュが暴発しない

多段ブロッキングをキワめろ!!

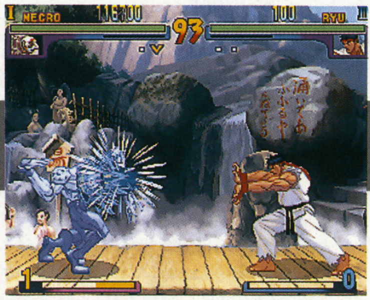
多段攻撃に対するブロッキングは，非常に困難ではあるが，不可能ではない。「ワンポイントアドバイス」で説明した方法も有効だが，もっとも大切なのはブロッキングのタイミングを体で覚えることだ。

多段ヒット技のなかでも，各キャラクターのスーパーアーツは攻撃のタイミングが同じなので，比較的ブロッキングしやすいぞ。

▲ガード不能な電刃波動拳も，ブロッキングを駆使すれば無効化することができる

▲まずは1ヒット目をブロッキング。電刃波動拳は，最大5ヒットするので気を抜くな

▲2ヒット目をブロッキング。攻撃は速いがブロッキングのタイミングはすべて同じだ



▲最後の攻撃をブロッキング。ブロッキングをキワめれば，こんなことも可能になる

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ブロッキング

操作方法は前ページで紹介したので，ここではより深くブロッキングというシステムを掘り下げてみよう。

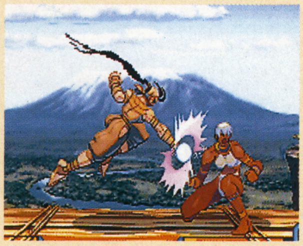
基本的には立ち&しゃがみガードできる攻撃（波動拳など）は，→，↓のどちらでもブロッキングできる。地上攻撃はすべて↓でブロッキングするといい。

ジャンプ中のブロッキングは，地上のものとは異なっており，→で後方に，↓で前方にそれぞれ跳ねる。しかし，前方に跳ねても利点はほとんどないので，通常は→のブロッキングを使おう。

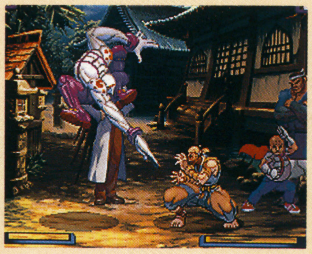
▲余談だが，CPUリュウは立ち弱Ⓟで波動拳を誘える。まずはこれで練習するといいかも

リープアタック

↓↓+ⓅorⓀを入力すると，小ジャンプして，しゃがみガード不能の攻撃をくり出す。性能には各キャラによって，かなり差がある。具体的には着地まで攻撃を出しつづけているものと，小ジャンプの頂点付近で攻撃し，着地前にすでに攻撃判定が消えているものの2とおり。前者はリープアタックから地上攻撃につなげることも可能だ。



◀アレックス、ダッドリー、いぶき、エレナ、オロの5人は，着地するまで攻撃が出っぱなしになっている

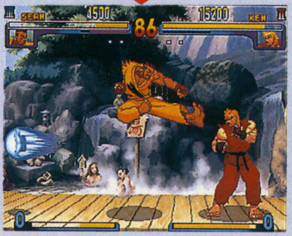


▶リュウ、ユン&ヤン、ネクロ、ケン、ショーンは基本的に地上攻撃にはつなげられない。あくまで単発の技だ

ハイジャンプ

これも『ストIII』から新たに加わったシステムの一つ。レバー↓要素を入力後，↑方向で通常より高く，そして遠くにジャンプするのだ。『X-MEN』シリーズのスーパージャンプほどではないにせよ，その軌道はいきなり奇襲をかけるには十分すぎるほど。空中での特殊技&必殺技を持っているキャラにとっては，とくに重要だ。

◀これまでは，この距離で波動拳を連発されると近づくのは困難だったが，ハイジャンプを使えば……



◀このとおり。波動拳を跳び越えつつ，攻撃できる。「待つ」という行為がむずかしくなったと言えよう

ブロッキングをくずすには？

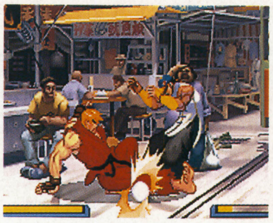
操作方法こそむずかしいが，使いこなせば無敵の感があるブロッキング。リュウやケンが，跳ばせて落とす「待ち」主体の闘いかたにくわえて，ブロッキングを使いこなしてきた場合，それをくずすのは不可能に思える。

しかし，本作はブロッキングをはじめとする新要素の導入により，絶対にくずせない戦法というものは存在しないようになっている。極論を言えば，ケズリ狙いの波動拳も，対空技の昇龍拳もすべてブロッキングで対処できるのだ(その難易度はともかく)。「ハメ」や「待ち」が問題となっている対戦格闘ゲームにおいて，ブロッキングなどの新要素を導入したカプコンが，いかにそれら諸問題の解決に腐心していたかがわかるだろう。

ということは，もちろん「ブロッキングをくずす方法」というものも存在する。右の対処法はその一部。これらのほかにもまだまだ多くの方法がある。自分自身で見つけてみるのもよし，近日発刊予定の「ALL ABOUT ストIII〜ザ・コンプリート」を参考にしてもらうのもいいだろう。

1 跳びこみをブロッキングされそうなとき

確実な対空技を持っていないキャラは，こちらの跳びこみをブロッキングし，そのあとに攻撃してくることが多い。そういった相手にはジャンプ攻撃を当てずに着地し，足払い系の攻撃で攻めるのが有効だ。ジャンプ攻撃は上段ブロッキングで対処しなければならないため，ほとんどの相手は引っかかってくれるぞ。

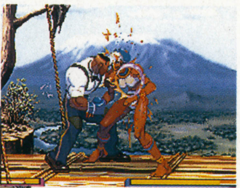


◀ジャンプ後，着地と同時に足払いを仕掛けろ

2 地上攻撃をブロッキングされそうなとき

地上攻撃をブロッキングしようとする相手は，たいてい下段ブロッキングを使う。下段のほうがフォローできる地上攻撃が多いためだ。そんな相手には，しゃがみガード不能技を仕掛けよう。下段ブロッキングできないだけでなく，攻撃が出るのがワンテンポ遅いので，タイミングをずらせるという利点もある。

▼しゃがみガード不能技を多用すべし



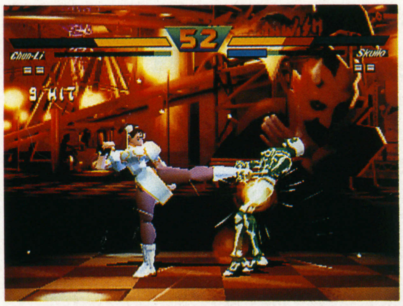
▲ブロッキングを狙っている相手には，投げもキマりやすい

3 対空技をブロッキングされそうなとき

昇龍拳などの対空必殺技をブロッキングされると，必殺技のスキに一方的に攻撃されてしまう。そういう場合は基本技を対空として使っていこう。技を出すタイミングを変えてみるのも手だ。また，リュウ&ケンなら立ち強Ⓟ→強・昇龍拳（→真・昇龍拳or昇龍裂破）もおもしろい。すべてをブロッキングするのは至難のワザだからである。

◀ジャンプ攻撃での迎撃も有効だ

「A.A.ストリートファイターIII〜THE COMPLETE」4月発売!! 詳細は247ページ



ストリートファイター EX plus

最新情報

■アリカ／カプコン ■アーケード ■対戦格闘 ■稼働中

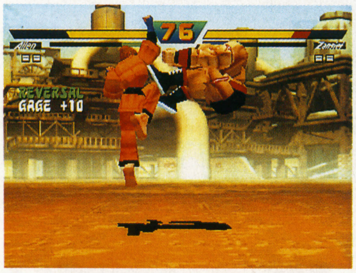
どうだいキミタチ！『EX plus』はおもしろいか，ん〜〜!? 今月は，『ストEX』からのいろいろな変更点や，アッとおどろく情報を掲載しよう。ま，とりあえず見てくれたまえ(えらそう)。

(文／加藤義文)

新しくなった『EX』を見るのだッ！

これはたまらないシステムだ！

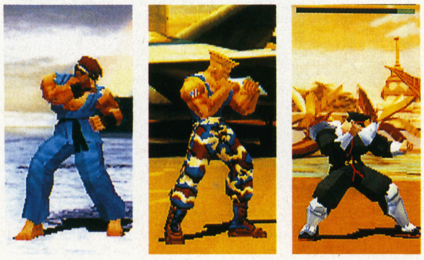
基本技の空振りだけでスーパーコンボゲージ（以下ゲージ）がタマることがなくなり，相手に当たったときのみ増加するようになった。そのかわり，ファーストアタックを取れたとき，リバーサルを出したとき，投げ抜けをしたときには，ボーナスとしてゲージが少し多めにタマるようになったのだ。



◀このシステムなら努力したかいがあるってもんだよね

新カラーもかっこよく！

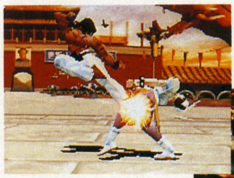
スカロマニアをのぞく全キャラクターに新カラーが登場した。前作の1Pカラーが『EX plus』での2Pカラーとなり，前作の2Pカラーはどうやらなくなってしまったようだ。前作の2Pカラーが好きだった人はちょっと残念。



▲きれいに映える新カラー。個人的に青が好きだから，青いガイルは大歓迎なのだ。でもリュウの水色道着もええの，ええの〜

新技が使えるキャラもいるぞ！

カイリとガルダにそれぞれ新しいスーパーコンボが，ベガにベガワープが追加された。ほかにも，ほくとの流水のコマンドが←→↓＋Ⓟからレバー1回転＋Ⓟに，ザンギエフのLV3ファイナルアトミックバスターがレバー2回転＋Ⓟ二つ以上同時押しから，レバー2回転＋Ⓟ三つ以上同時押しへと変更されたのだ。



◀カイリの雅竜滅蹴は追撃用として効力を発揮しそうな技

▶本作にも登場したベガワープ。アピールに使えそう……

エフェクトもさらにハデに！

スーパーコンボでフィニッシュしたときに出現するエフェクトがだいぶ変更された。

LV1は，隕石がポリゴン化している以外の変化はないのだが，LV2は，四つの隕石がつぎつぎと画面奥へ飛んでいく。そして，LV3は地球が浮かびあがり，そこに向かって……。

▶▼レベルが上がるにつれ，どんどんハデになる隕石。瞬獄殺やLV3ファイナル〜で勝負をキメれば，簡単にLV3の画面が見られる

地球崩壊か!?

スクープ Scoop

「殺意の波動に目覚めたリュウ」が使える!!

◀▼滅殺豪昇龍や瞬獄殺など，豪鬼専用の技だったものが使えるようになっているぞ

『ZERO2 ALPHA』で話題を呼んだ「殺意の波動に目覚めたリュウ」が『EX plus』でも使用可能ということが判明したぞ！

使用方法は，リュウにカーソルをあわせ，スタートボタンを押したあとに弱Ⓟ・中Ⓚ・強Ⓟの同時押し（2Pカラーは弱Ⓚ・中Ⓟ・強Ⓚの同時押し）でOK。

この「殺意リュウ」とノーマル・リュウとのちがいは，

①竜巻旋風脚が4ヒットする
②阿修羅閃空が使える
③滅殺豪昇龍（スーパーコンボ）が使える
④瞬獄殺（スーパーコンボ）が使える

以上の4点。滅殺豪昇龍が使えるようになったおかげで，カンタンにLV3までスーパーキャンセルできるのがオイシイ。

これを読んだら，さっそくゲーム・センターでいろいろな技を試してみるのだ！

©CAPCOM CO.,LTD. 1997
©ARIKA CO.,LTD. 1997

N64（ニンテンドウ）新聞（ロクジュウヨン）

文責：八巻将之

他機種に負けじとニンテンドウ64も本体値下げ。おい〜!? このまえ買ったばっかりなのに／ あまりのショックに3分ほど寝こんだ担当でした。と，いうわけで今月は発売直前『スターフォックス64』特集です。

迫力の3Dバトル『スターフォックス64』ついに発売!!

昨年12月の発売延期から，早4か月。ニンテンドウ64期待の3Dシューティング『スターフォックス64』が，いよいよ発売される。

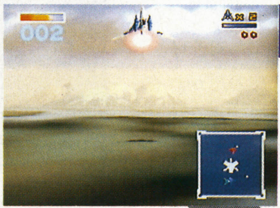
くわしい操作方法の説明は割愛（かつあい）させていただくとして，やはり気になるのは自機アーウィンの飛行テクニックの数々。スーパーファミコン版がそうであったように，今回もそれらをどれだけ使いこなせるかがゲームクリアの重要なポイントとなるのだ。

「ローリング」&「ブースト」は前作から受け継がれた飛行テクニック。前者は敵の攻撃を跳ね返すことができるので今回もお世話になりそう。「宙返り」は本作からの新しいテクニックで後方からの攻撃を振り切ることができる。写真は掲載できなかったが「急速反転」という新技も追加されているぞ。

これらをマスターすることが今回の空中戦を制するための第1条件だ！

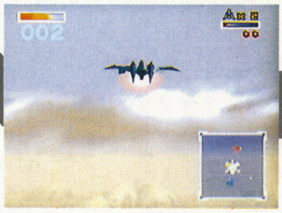
スターフォックス64

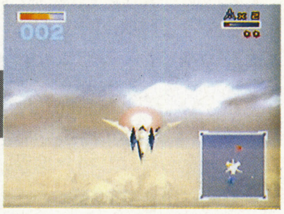
■4月27日発売予定　■3Dシューティング
■8,700円　■振動パック対応



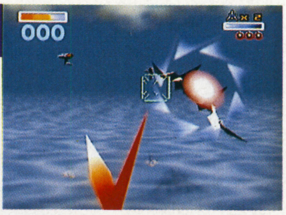
宙返り

◀機首を上げると同時にブーストで「宙返り」。敵の攻撃を回避できる





華麗なる飛行テクニックの数々!!



ローリング

▶回転しながら前進。敵の攻撃を跳ね返せる重要テクニックだ！

ブースト

▶自機アーウィンの瞬間的な加速機能。要所要所で使っていこう

『スターフォックス64』のここに注目

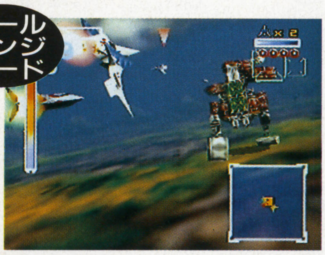
では，ここで『スターフォックス64』のシステムetc.についておさらいしておこう。

まず，360度モードについて。これは文字どおり画面内を360度フルに飛びまわれる戦闘モードのことで，ボス戦などになるとこのモードに突入する。なかには，つねに360度モードというステージも用意されているぞ。

視点の変化も見のがせない。通常の機体後部が見えている視点にくわえ，右のようなコクピット視点も。前作同様，ステージによって自動で切り替わるのか，それとも……？

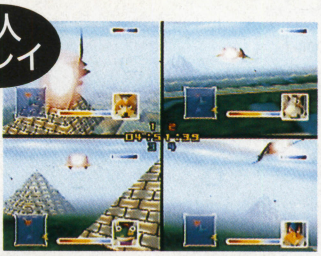
また，プロの声優を起用したというキャラクター同士の会話も臨場感を盛り上げてくれる。ゲーム中の衝撃が実際に体感できる振動パック初対応のソフトという点にも注目だ。

オールレンジモード



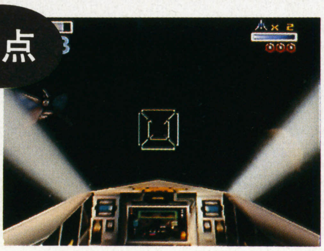
◀右下の正方形のレーダーが360度モードの目印

4人プレイ



◀対戦時は分割画面。2〜4人までの同時対戦が可能

視点



◀コクピット視点は迫力満点！ 計器類がリアルだ

おしゃべり

◀クリアな音声でしゃべるのがSFC版とのちがい

サターン最前線

今月紹介するのは，どれも公開されたばかりの新作たち。「ベーマガNews」のESPタイトルといい，オリジナル作品を充実させようとする気運が高まっているのは，いいことです。さて，今月の最前線はこれだけでは終わらない。つづきは257ページ！

担当：中村京子

あの『パンツァー』がRPGに？ 今春公開の新作3本を紹介

まずはセガのタイトルから順に紹介していこう。なかでも意外性の高いのが，シューティングからRPGという，まったくちがうジャンルへと変貌をとげたシリーズ最新作,『AZEL～パンツァードラグーンRPG(仮)』だろう。もっとも，これまでのシリーズが，しっかりした世界観と物語性を兼ねそなえたドラマチック・シューティングと呼ばれる作品であったことを考えれば，RPG化というのも自然なことなのかもしれない。物語の舞台は前2作と同じく，最盛期の過ぎ去った人類が細々と暮らすなか，「帝国」が過去の遺物を復活させることで力をつけはじめた世界。主人公の少年エッジは，遺跡内に眠っていた少女，アゼルを見たことをきっかけに事件に巻きこまれ，結果，ドラゴンに乗って旅をすることになる……と，明らかになっているのはここまでなのだが，タイトルにもなっている「アゼル」が物語のカギであることはまちがいない。シリーズのすべての謎が解き明かされるという『AZEL』。下の写真からも，今までのRPGにはない雰囲気が感じられ，期待が高まる。

ふたつ目は，自分のサッカークラブを作れる，ファン感涙のSLG『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』の第2弾。新要素のなかでもおもしろいのが，好みの選手を作成できる「選手エディット」。理想のキャラを作るか，自分の分身を作るかは，プレイヤーの自由だ。

そして，去年に移植発表され，今回ようやく画面を掲載できることになった『ラストブロンクス』。写真を見るかぎり，キャラクターのディテールはかなりいいカンジ。あとは，あの華麗な武器の動きをどこまで再現してくれるかだろう（キャラの強さのバランスも再調整希望！）。

今年のセガは，今まで以上に広いファン層へ向けてのアプローチを行なってくれそうで，目が離せないぞ。

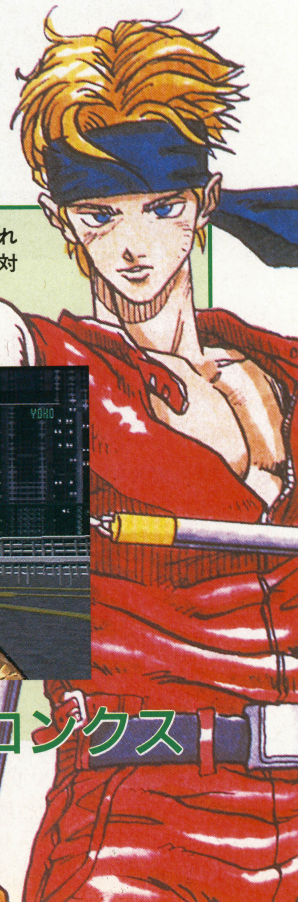
「スタジアムコマンド」で，サポーターや市民の声を聞けるように。クラブの発展は，町の発展にも影響する。

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2（仮）

街とフィールドの画面が公開された。フィールドはドラゴンに乗っての移動となる。街の人々はポリゴン&モーション・キャプチャーにより，リアルな動きを見せる。

AZEL～パンツァードラグーンRPG(仮)

ゲームショウに出展された最新版。背景が入り，対戦もできる。プレイした人もいるのでは？



ラストブロンクス

ライセンシーも続々参入。ファースト・タイトルはコレだ!

エニックス，チュンソフトと，有力ライセンシーの参入に沸くサターンに，この春，さらにクインテット，大宮ソフト，ザ・マンブリーズの参入が発表された。ゲーム通の人なら知っているかもしれないが，これらのメーカーは，今までにも多くの秀作を制作してきた実力派。自社ブランドでソフトを出すのははじめてで，そのぶんいっそう力の入ったものを制作中とのことなので，頼もしいかぎりだ。そんなわけで，参入と同時に発表された，3本のタイトルを紹介していく。

『ソロ・クライシス』は，神（プレイヤー）と悪魔の戦いを描いたSLGで，悪魔側の領地を占領すれば勝ちとなる。最大の特徴は，表裏一体となったふたつの世界。つねにプレイヤー側の土地（地上世界）で行なったことが，悪魔側（地下世界）へ及ぼす影響を考えながら戦略を立てる必要があるのだ。制作元のクインテットは『アクトレイザー』シリーズ，『ガイア幻想記』『天地創造』など，個性的なシステムとドラマチックなシナリオを持つゲーム作りが得意。倒さなくてはならない悪魔にも物語が存在するといった具合いに，ストーリー性も重視されているようだ。

『ラングリッサー』『重装機兵ヴァルケン』『フロントミッション』シリーズを手がけた大宮ソフトがリリースするのは『カルドセプト』。サイコロをふり，止まった土地を占領し魔力を増やしていく，言わばファンタジー版モノポリーだ。しかし従来の同タイプのゲームと一線を画すのが，カードバトルによる土地の奪い合い。たとえば，他プレイヤーの土地に止まると通行料を払わなければならないが，それがイヤなら戦いを挑めたりと，ゲームの随所でカードバトルが楽しめるようになっているのだ。用意されているカードはじつに300種以上。当然，なかなか出ないレア物もあるぞ。

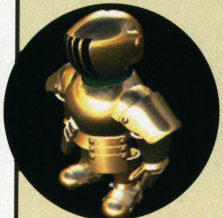
ザ・マンブリーズも，これまでにさまざまな機種でソフトを生み出してきたメーカー。タイトルからも画面からもレーシング・ゲームのように見える『タクティクスフォーミュラワン』だが，なんと多人数参加型のボードゲームである。ゲーム開始時にコースやピットインを考えた車のセッティングをし，プレイ中は三つのフェイズをこなしながらゴールを目指すというユニークなシステムが特徴だ。

……と，このように，どのタイトルも何かしら「新しさ」を感じさせる期待作ばかり。発売を心待ちにしていよう。

クインテット ソロ・クライシス

■SLG ■秋頃発売予定 ■価格未定

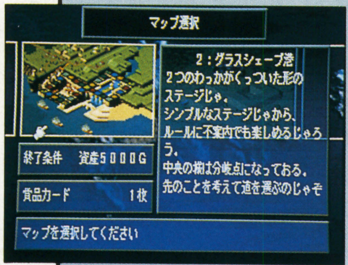
▲▼地上で山なら，地下では谷。さらに地上での変化は，地下にも影響を及ぼす



▲▼同じキャラのふたつの姿。戦闘時は甲冑姿に

大宮ソフト カルドセプト

■ボードゲーム ■秋頃発売予定 ■価格未定



◀ゲーム開始時にはクリア条件とアドバイスが。基本ルールは簡単だ

▲斜め見おろし型の美しいグラフィックも特徴。サウンドは，古代祐三が手がけている

▲▶カードバトル開始！ 初プレイ時にランダムで1組50枚のデッキが用意されるが，戦いに勝てばカードが増えていく。クリーチャー召喚，呪文，アイテムなどさまざまな効果のカードがあり，全部そろえると何かが起こるらしい

▶車がゲームの駒となる。なお，車の知識がまったくなくても遊べる

▲全体マップ画面。コースに合わせたセッティング&走らせかたが重要なのだ

▲ゲーム終了後は，それまでのゲーム展開をムービーで再現!

ザ・マンブリーズ タクティクスフォーミュラワン

■ボードゲーム ■発売日未定 ■価格未定

●ソロ・クライシス：Ⓒクインテット●カルドセプト：Ⓒ1997 Omiya Soft MusicⒸYuzo Koshiro
●タクティクスフォーミュラワン：Ⓒ1997 The Man Breeze, Inc./T's Music

なんと，香港を中心とするアジア地域ではビデオCD対応型PSが販売されるとか。それらの地域で人気が高ければもしかして日本での発売もありうる……かも？　ソニーさん待ってますよー，などといったところで今月のジャーナル，はじまりはじまり。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

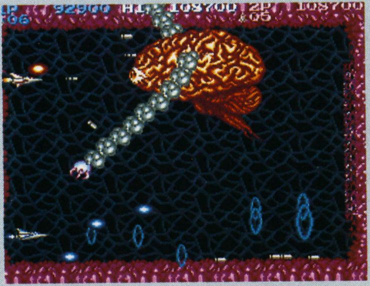
待ち焦がれて早10年。究極の完全移植が実現!!『沙羅曼蛇デラックスパック プラス』

■コナミ
■価格未定
■発売日未定

名作『グラディウス』の外伝にあたる『沙羅曼蛇』シリーズがついにPSでも遊べる日がやってきた。使用された膨大なスプライトの量から既存のハードには移植不可能とまで言われていた作品だけに，今回の移植はうれしいかぎりだ。しかも，国内ではあまり見かけることがなかった『ライフフォース』まで同時収録されており，当時のファンにはヨダレものの内容となっているゾ。予約必須か？

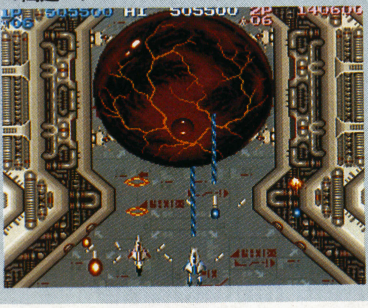
新たなる伝説のはじまり『沙羅曼蛇（サラマンダ）』　'86年作品

水の惑星ラティスの王子ロード・ブリティッシュとともに，襲いくるサラマンダ軍と戦う記念すべき第1弾。縦・横交互に変化するステージと武器アイテムの取得でパワーアップするシステムが特徴。FM音源を駆使したサウンドも好評だった。



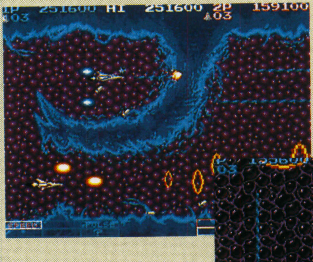
▲『沙羅曼蛇』と言えばコレ！と言われるほど知名度が高い1面ボス“ゴーレム”

▼最後はあっけなかったものの，このあとの高速スクロール・シャッター地帯が…鬼



海外仕様の貴重版『ライフフォース』　'87年作品

『沙羅曼蛇』を海外仕様にアレンジしたもので，ストーリーも若干（じゃっかん）ちがう。『グラディウス』に採用されたパワーアップ・メーター方式を復活させたほか，ステージ背景の色やボスのデザイン，さらに一部の曲が変更されている。国内にはあまり出まわらなかったため，とても貴重な作品だ。



◀『沙羅曼蛇』では炎の荒れ狂うステージが『ライフフォース』では酸の海に。3面だけに酸面……

▶メカメカしかった2面ボス“テトラン”も有機体風に変身！　このようなマイナーチェンジが数多く見られる

シリーズ最新作『沙羅曼蛇2』　'96年作品

昨年発売されたシリーズ最新作が早くも登場。基本システムは継承しつつ，新たな装備が追加され，武器の威力も2段階になった。さらに，オプションを飛ばして攻撃する“オプション・シュート”という新要素も導入された。

◀1面ボス“バイター”に喰われる哀れな“ゴーレム”。ヤツを縮小するウラ技もしっかり再現されているゾ

▶コイツが悪の権化“ドゥーム”。強烈な攻撃に打ち勝ち，母星グラディウスの平和を取りもどせ

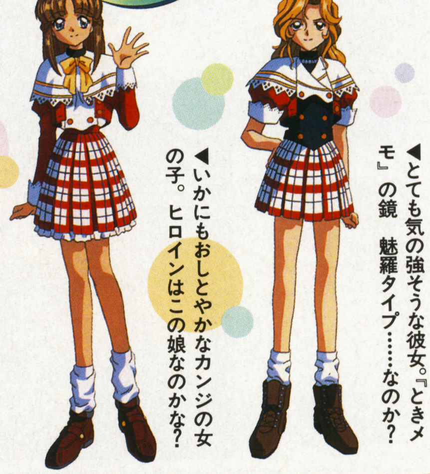
ときメモの　サクラ大戦の　コナミとレッドカンパニーが共同でソフト制作に乗り出した！

■コナミ　■純愛SLG
■'98年発売予定

みつめてナイト

昨年ブレイクした2大美少女ゲーム『ときめきメモリアル』と『サクラ大戦』。これらのヒット作を世に送り出したコナミとレッドカンパニーがお互いに手を組み，ゲームソフトを制作することが発表された。今後，両社は継続的に3本の作品を共同開発する予定で，その第1弾タイトルとして純愛シミュレーション『みつめてナイト』が決定している。

コナミのすぐれた技術力&販売力と，ヒットメーカー・広井王子&レッドカンパニーのアイデアの相乗効果により，『ときメモ』&『さくら』を超えるヒット作品が発表される日はそう遠くないのかもしれない。今後も両社の動向に注目しよう。



◀いかにもおしとやかなカンジの女の子。ヒロインはこの娘なのかな？

◀とても気の強そうな彼女。『ときメモ』の鏡　魅羅タイプ……なのか？

走れ！ 飛べ！ 壊せ！
細かいことは気にしない爽快カーレース

『ランナバウト』

■やのまん
■5,800円
■5月23日発売予定

レーシング・ゲームといえば，F-1やラリーなどサーキットの中で純粋に速さを競うものがほとんどだった。しかし，この『ランナバウト』は高速道路から路地裏まで，街中を自由自在に駆けまわる，これまでありそうでなかった破天荒なカー・アクションだ。

本作品はレーシング系としては珍しいミッション・クリア型となっており，各コースごとに「バッテリーの回収」「アイテムの強奪」などといった作戦がある。その作戦を遂行しつつ，ゴールまで脱出するのが目的だ。

だが，このゲームの真のおもしろさは，各コースで自由に遊ぶことができる途方もない自由度の高さにある。作戦なんか放っておいて，車や屋台など公共物を破壊しまくったり，裏道を探し出したり。各車種のエンジン音や挙動などゲームに関係ある部分から，ダウンタウンのインチキ臭い看板など無関係な部分まで，こと細かに作り込まれているのだ。

BGMには，CMソングでもおなじみのバンド，ザ・サーフコースターズの生演奏を収録。スカッとした小気味いいサウンドにのって，ストレスといっしょに街をブッ壊し……もとい，ブッ飛ばそう！　（文／山田真也）

◀モノを破壊するたびに，被害金額が右上に表示されるぞ

◀各コースごとに作戦が用意されている。手段を選ぶな！

▶コース各所には隠しルートが……。海水浴場だって走れるのだ

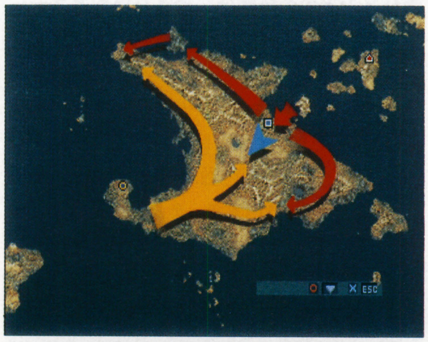
あんな車でカッ飛ばしたい…そんな夢がかなう!!

このゲームでは，一定の条件を満たすごとにプレイヤーが運転できる車種がどんどん増えていく。走り屋御用達（ごようたし）のものから街中でよく見るものまで，最終的には20種類以上にもなるのだ。しかも，バスやダンプなど，その道のプロでなければ運転できない車種だって再現されている。子どものころからの夢を，このゲームでかなえよう！

兵器マニアも納得の
本格派戦略SLG最新作！

『戦闘国家-改-(インプルーブド)』

■SCE
■5,800円
■4月11日発売予定



▲ひとつの島を舞台に連戦するキャンペーン・マップでは，育てた部隊を引き継いで戦うのだ

『戦闘国家-改-(インプルーブド)』は，前作のゲーム性をそのままに，さまざまな新要素を加えてリニューアルされた本格派の戦略SLGだ。おもな追加要素を挙げていくと……

①部隊配置済みの「短期決戦マップ」とマップを連戦する「キャンペーン・マップ」が用意された。

②生産型が日本，欧州を加えた4か国になり，それにあわせて収録兵器も170種に増加。

③兵器の詳細なデータと実写画像を同時収録しており，データ・ベースとして使用することが可能。

これだけ充実した内容ならば自称兵器マニアの諸兄も十分満足できるハズ。期待すべし。

◀「短時間で勝負をキメたい」というキミには部隊配置済みの短期決戦マップがオススメ

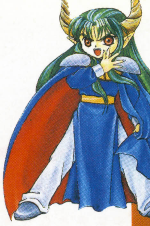
◀▼新たに収録された実写映像とポリゴンの兵器データの比較で，その完成度の高さが納得できるハズだ

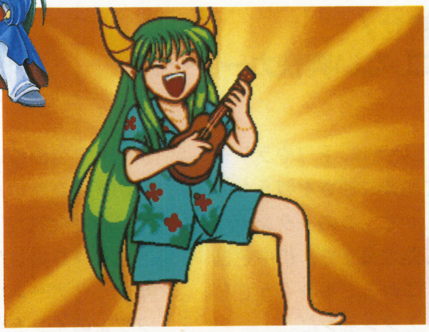
超リアルってカンジ！

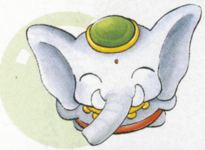
さあ、戦闘開始だ!!

▲現実の戦争はイヤなものだがゲームなら話は別。思う存分戦おう！

とことん ぷよぷよSUN







■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン

5年目突入の「とこぷーSUN」です。今月のメインも『ぷよSUN』の点数解説講座だ。後半には開発者へのインタビューも掲載している。新商品のお知らせもあるぞ。(講師：大出綾太)

今月は特殊ボーナス類を解析 『ぷよSUN』得点計算システム

今月も『ぷよSUN』の得点システムについて講義を行なうが，その前に前回のアフターケアを。連鎖ボーナスの部分で，上限が青天井と書いてますが，これはまちがい。これまでどおり「1,000を超えた場合は999」になります。失礼しました。

では気を取りなおして今月の講義に入ろう。今回はボーナス得点について解説していく。まずは，ひとぷよでのタイムボーナスだが，アーケード版では『通』と同じ計算式で算出される。が，サターン版では下の表のように変更されている。クリアタイムによって基本ボーナスが決まり，そこに20点きざみの端数が加算される仕組みだ。基本ボーナスが10秒ごとに激減することを知っておこう。

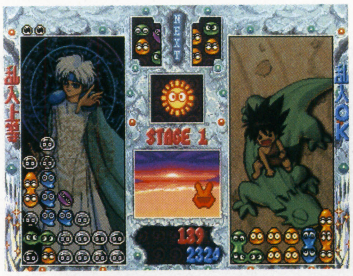
サターン版にかぎり，ひとぷよではオプションで設定した難易度（ノーマルやハードなど）によって，獲得スコアに右下の表のような補正がかかる。たとえば，難易度がノーマルの状態で4個消しをすると，先月紹介した計算式を使って算出される160点に，スコア補正値“20／16”が掛けられて，実際には200点が加算されるのだ。当然，難易度が上がるほど，スコアが低くなるように補正される。

また，同じく難易度によって，敵側のおじゃまぷよ発生レートにも補正がかかる。式は表を参照してほしい。これはアーケード版，サターン版ともに採用されている。ちなみにコンティニューすると，敵側のレートは1ずつ上がっていくようだ（未確認）。

もうひとつ，サターン版のとこぷよでは，開始レベルによってボーナスが加算される。これは表のとおりなので，説明は不要だろう。

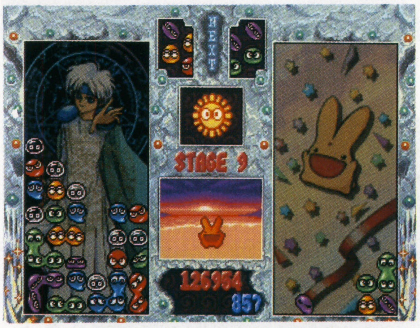
スコアに関しては以上だが，それ以外で知っておきたい情報を羅列しておく。

- ●幽霊連鎖は健在だが，13段目以上に降ったおじゃまぷよ（太陽ぷよをふくむ）は消されてしまう。
- ●クイックターンは，『通』のように組ぷよの上下の位置が反転しなくなった。このため，1列分の溝で永遠にまわしつづける，というテクニックが使用不可能になっている。
- ●組ぷよを置いた（または落ちた）あとに，NEXTぷよが出現するまでの時間は，16／60秒で固定された。
- ●これまでとちがい，落下ボーナスは，おじゃまぷよ算出に加味されない。



◀難易度がマスターだと，4個消ししても140点以下になる

- ●ひとぷよと，ふたぷよのシルバー・ランクでは，太陽ぷよによって発生するおじゃまぷよ個数が通常の倍になる（サターン版のみの仕様）。
- ●引き分けになると，ひとぷよならプレイヤーの勝ち。ふたぷよなら両者勝ちになる。ただし，2本先取の2本目といった最終ポイントだけは勝ちにならない。最大試合数(2本先取なら5試合)消化しても勝者が決まらない場合は最終戦に突入し，これに勝ったほうが勝者。引き分け時は両者ゲーム・オーバー。
- ●ひとぷよでの色数は，やさしいだとステージ1のみ3色，以降は4色。ふつうだと，ステージ1～2が3色，ステージ3～4が4色，以降は5色。むずいはステージ1のみ4色，以降は5色。ただし，オプションの難易度設定がハード以上で，出現色数が4色以上だと，敵側のみ出現数が1色減る。また，むずいのステージ9（対カーバンクル戦）のみ，敵側は3色になる。



▲ひとぷよでのカーバンクル戦は，無条件に5色VS3色の戦いになる。これはかなり不利だ

ひとぷよでのタイムボーナス

●アーケード版●

クリアタイム	計　算　式
0～ 40	(40－T)×500＋9500
41～ 60	(60－T)×300＋3500
61～ 90	(90－T)×100＋ 500
91～140	(140－T)× 10
141～	0

●サターン版●

計算式：基本ボーナス＋(100－T)×20

クリアタイム	基本ボーナス	クリアタイム	基本ボーナス
0～ 9	30000	50～59	3000
10～19	20000	60～69	2000
20～29	10000	70～79	1000
30～39	8000	80～89	500
40～49	5000	90～	0

ひとぷよでの各種補正

難易度	プレイヤー側のスコア補正	難易度値
シルバー	20／ 7	0
ベリーイージー	20／14	1
イージー	20／15	2
ノーマル	20／16	3
ハード	20／18	4
ベリーハード	20／20	5
マニア	20／22	6
マスター	20／23	7

敵側のレート補正	
	実レート＝基本レート－(難易度－3)×4－ステージ数
	※ステージ数の補正は「むずい」モードのみで，「やさしい」「ふつう」の場合はゼロ。マージンタイム前ならば，基本レートは120。

とこぷよスタートボーナス

スタートレベル	ボーナス
LEVEL1	0
LEVEL2	20000
LEVEL3	40000
LEVEL4	70000
LEVEL5	100000

液晶ミニゲーム機発売!
「みんなでぷよぷよ」

原稿書いている時点では，まださきのことですが，このベーマガが発売されるころには終わってますね。第三回全日本ぷよマスターズ大会。みなさんは参加しましたか？　大会以外にも，ぷよまん本舗で新商品が発売されていたり（先読み），プリント倶楽部のぷよフレーム・バージョンなんかもあったそうで（予知能力），十分に楽しめるイベントだったのではないでしょうか（予測）。

さて，そんな第三回マスターズ大会の会場で，ある商品が先行発売されてました。その名も「ぷよりん」!　「たまごっち」なんかで話題になっている，キーチェーン型ミニゲーム機なんですね。「ぷよりん」だから，もちろん『ぷよ』が遊べるのだ。ぷよ色は，ベタ（塗りつぶし）やワクだけというように区別されているぞ。モードはとこぷよのみだけど，タイムアタックも選択できるのだ。4月から1,200円（税抜）で通常販売されるそうなので，ぜひ購入しよう。

▶これが「ぷよりん」。本体の色は3色用意されているぞ

さて，話は変わって。サターン版『SUN』の隠し要素を紹介しておこう。まずは，オプション項目にあるアトリエに関して。毎月24日（ぷよの日）や，特定の国民の祝日にゲームを立ち上げると，アトリエで見られるグラフィックが増えるぞ。全部で20枚だそうだ。同じくオプションのサウンド鑑賞画面は，季節や日にちによって，背景やキャラの衣装が変化する。サターンの内蔵カレンダーをいじれば，簡単に全パターンが見られるのだ。

そうそう，マスターズ大会の報告は来月行ないます。さらに次回は，じつをいうと連載50回目なので，何かスペシャルなことをする予定。最有力候補はプレゼント大会かな？　ちょっとだけ期待しててね。最後に業務連絡。イラスト特集画策中。至急送れ!

▲【北海道旭川市・ダビボーン】登場はするけど戦わないもんね。人気なかったし……

▼【北海道空知郡・雷光戦士】あれ，女性キャラを描くのって，めずらしくないですか？

◀【千葉県柏市・鈴木有人】そういえばラグナスのイラスト投稿って，少ないなぁ

▶【北海道札幌市・魯蘭】セリリさん欠場は残念。偶然にも，今月は北海道特集でした

◀夏にサウンドテストに入るとこんな画面に。水着ぃ～

『ぷよぷよSUN』開発者にミニ・インタビュー

さて，『ぷよSUN』得点システム講座の最後は，コンパイルへの質疑応答で締めることにしよう。これまで疑問だった点を，開発スタッフに質問してみたぞ。お忙しいなか，ご返答ありがとうございました。みんなもありがたく読むように。（返答：**コンパイル開発本部まつおかつよし氏**）

Q：おじゃまぷよや太陽ぷよが落ちてくる列の順番が，固定になったのはなぜですか？

A：“意図的に左から3列目に降らせている”という疑いを薄めるためです。

Q：ひとぷよの難易度設定がこまかく（計8段階に）なった理由は？

A：それだけプレイヤー層の厚いゲームだということですね。今回は，とくに初心者を意識しています。

Q：今回，多色消しボーナスが低く変更されているのはなぜでしょう？

A：太陽ぷよにしてもそうですが，連鎖より強くなってしまうのはどうかな？と思ったので，減らしてみましたが……。どうですか？

Q：おじゃまぷよのレートが，これまでの70点から120点に上がった理由を教えてください。

A：統一したほうがわかりやすいということからです。また，太陽ぷよがあるぶん，インフレが起きる心配もありましたしね。

Q：これまでよりもCPUキャラが強くなっているような印象を受けますが……？

A：ちょっとマジに積み込んでいます。のほほあたりが強いと思いますよ。

Q：『ぷよぷよSUN』という名前や「太陽ぷよ」「日輪相殺」誕生秘話はありますか？

A：『ぷよぷよ通』が発売されるころには，すでに『ぷよぷよSUN』というタイトルに決まっていましたね。太陽ぷよの元ネタとなったのは，じつは新入りの女の子のアイデアです。

Q：『ぷよSUN』に出場できたキャラの選考基準などはありますか？

A：ユーザーの人気はもちろんですが，デモでの動かしやすさも考慮されています。内気なセリリ（うろこさかなびと）は，動かしにくかったんで，今回は欠場になりました。

Q：オリジナル・キャラ「勇者ラグナス」について，設定などを教えてください。

A：次回作でつまびらかにする予定ですので，お楽しみに。現段階では，ヤツは「光の勇者」であるとだけ説明しておきます。フフフ。

Q：サターン版に隠し要素はありますか？

A：じつはマウスでもプレイできます。ただし，オフィシャルではないので，動作は保証できませんが……。

◀ラグナスの素性は不明のまま。それにしても次回作とは……？

パソコンゲームに思いを馳せて

THE HISTORY OF PC GAMES

第8回 チャレンジ！ 星子のアドベンチャー

文 山下 章

アドベンチャー・ゲームへのあこがれ

この連載をつづけていく以上，秘められた過去も告白しなければならない。

そう覚悟を決めたのは，はじめてプレイしたアドベンチャー・ゲームに思いを巡らせたときのことである。

僕が数あるマイコンの中からPC-8801を選択したのは，『ドア・ドア』というゲームの存在によるところが大きい。

しかし，同時にもうひとつ，別の意識が心の奥底に潜んでいて，僕にPC-8801を選ばせたのもまた，まぎれもない事実であろう。

その意識とは，アドベンチャー・ゲームに対する執着――高解像度の美しい画面で，アドベンチャー・ゲームを楽しみたい，という願望である。

アドベンチャー・ゲーム（AVG）――

その存在を知ったのは，とあるマイコン雑誌に掲載されていた特集記事によってであった。以後，各雑誌にときおり掲載される記事を読むにつれて，僕の中でのAVGに対する期待は，過剰なまでに膨れ上がっていった。

プレイヤーが物語の主人公となり，謎を解きあかしていく。

ストーリーの展開はプレイヤーしだい。

エンディングを見るまで，1年近くかかることもある。

それらの言葉で形容されたAVGは，アーケード・ゲームによって「コンピュータ・ゲーム＝反射神経を駆使する遊び」という公式がすりこまれた僕にとって，とてつもなく魅力的なものに思えた。

紹介されていた作品の中でも，とりわけ目を引いたのは，米国Sierra On-Line社による，APPLEII用の「ハイレゾ・アドベンチャー・シリーズ」である。

地球に向かう小惑星を破壊すべく宇宙に旅立つ，#0『ミッション・アステロイド』。

古い館で，殺人犯を推理しつつダイヤを探す，#1『ミステリーハウス』。

魔法使いにさらわれた王女様を救い出す，#2『ウィザード&プリンセス』。

亡霊と闘いながら，屋敷の中から16の財宝を探す，#3『クランストン・マナー』。

ギリシャ神話を題材にした，黄金の羊皮を手に入れるまでの冒険譚，#4『ユリシーズ』。

タイムマシンを駆使して30近くの時代を飛びまわり，地球侵略をたくらむ未来人を倒す，#5『タイム・ゾーン』。

同名映画を題材にしたファンタジックなAVG，#6『ダーク・クリスタル』。

雑誌に掲載されているのが，ほんの数枚の画面写真と短い解説であっても，それらのタイトルは，とてつもなく僕の想像をかき立ててくれた。

ちょうどそのころ，Sierra On-Line社の一連のAVGがいずれかの国産機種に移植される，というニュースが流れはじめていたこともあって，どうせマイコンを買うならば，そうしたAVGがプレイできる機種にしたい，と思うようになっていた。

今後は，美しいグラフィックのAVGが増えていくであろう。だから，PC-8001でもPC-6001でもなくて，カラーで640×200ドット（モノクロならば640×400ドット）が表示できるPC-8801でなければならないのだ――

そうした考えが購入機種を決めるときの判断材料のひとつとなったのは，まちがいない。

だから，はじめて愛機PC-8801用のゲームソフトを買おうと秋葉原を歩きまわっていたとき，『ドア・ドア』につづくもう1本をAVGにしよう，と決めたのは，きわめて自然なことであった。

ただ不幸だったのは，その当時，PC-8801用のAVGが，まだほとんど存在していなかったということである。

肝心のSierra On-Lineのシリーズはもちろん，その#1をモデルに作られたと思われるマイクロキャビン製『ミステリーハウス』も，有名な作品ではあったが，まだPC-8801版は発売されていない。

探しまわったあげく，最終的に購入したAVGは，いまならばそのタイトルから買うのを躊躇しそうな作品であった。

その名も『星子のアドベンチャー』。

AVG初体験

単に松田聖子が好き，ということが，このゲームを購入した動機だったのだろうか。

否。それだけではない。

なにしろ，『星子のアドベンチャー』は，栄えある「エニックス第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」の入選作なのだ。

このときのコンテストでは，中村光一・作『ドア・ドア』，森田和郎・作『森田のバトルフィールド』，堀井雄二・作『ラブマッチテニス』など，そうそうたるメンバーによって，マイコン・ゲーム史に残る作品が産み落とされている。『ドア・ドア』のおもしろさを知っていた僕は，同コンテストのレベルの高さも理解しているつもりだったから，入選という肩書きがつけられているだけで，『星子のアドベンチャー』のクオリティに対しては何の疑念も抱かなかった。

Sierra On-Lineのシリーズではない，純然たる日本製のAVGとは，いったいどんなものなのだろう？

家に帰って，さっそくパッケージを開けてみる。

ピーッ。

ガーッ。

データレコーダがプログラムを読みこんでいる数分間，マニュアルに書かれているストーリーに目を通した。

「私，星子。いま，私はある男にだまされて，宇宙船に閉じこめられているの。あと少しすると，この船は宇宙へ向けて出発してしまうの。そこで，この前キミにあずけた星形の通信機で話をしながら，私を助けにきてほしいの。それじゃあ，気をつけてね！」

要するに『ウィザード&プリンセス』の宇宙船版といったところか?

そんなことを考えながら，ゲームをはじめてみる。最初は名前の入力だ。

「AKIRA」と入れると，星子が僕に話しかけてきた。

「大きな船ねー」

ここで「?」マークが表示されて，入力をうながされる。「ウン」と入れるのが正解なのだが，わりと親切にできていて，入力をまちがえると「ヒント　<＿＿>」と表示される。さらに，それがひと文字でもあっていれば，「ヒント　<ウ＿>」と変わるのだ。

そんなシステムにも助けられて，ゲームはトントン拍子で進んでいった。

それにつれて，僕の中で最初は小さかった違和感がだんだんと大きなものになっていく。

雑誌で読んでいたAVGとは，どうも感触がちがうのだ。人物が出てきて会話をするということもなければ，入手したアイテムを使うシーンもない。

かわりに，キーボードにあるキーの数を数えさせられたり，手早く50音を入力させられたり，といったミニゲームがいくつか出てくる。なかでも印象深いのは，ランダムで設定される“ハズレ”を選ばないように，9本のLSIの足の中から5本を切断するゲームである。エンディングのほんの少し手前で，このゲームを行なうことになるのだが，もしも“ハズレ”を選ぶと，すぐさまゲーム・オーバーとなってしまうのだ。セーブという概念のないゲームであったから，その場合，イチからやり直さなければならない。

『星子のアドベンチャー』は，コマンド入力でストーリーを進めていく，米国産のAVGとは趣がちがい，ミニゲームの集合体をAVG風にまとめあげた作品，と言ったほうがいいのかもしれない。

そう気づいたのは，購入したその日の夜，エンディングの画面を見たときであった。

とうてい感情移入できないグラフィックが与えてくれた，後悔にも似た脱力感。

僕がプレイしたかったAVGはこれではない。

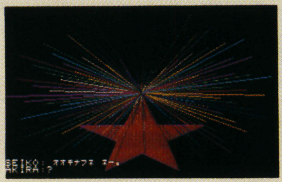
長いあいだあこがれていた『ウィザード&プリンセス』に，申し訳ない気がした。

本命の彼女とつきあう直前に，たいして気のない，別の女の子とデートをしてしまったような気分である。

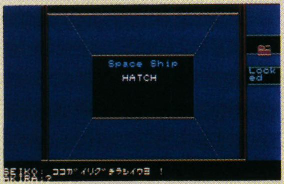
そんなうしろめたさと，タイトルを口にする恥ずかしさも相まって，以後，「はじめて解いたAVGは何ですか?」と聞かれたとき，「『星子のアドベンチャー』です」と，素直に答えることのできない自分がいた。

（つづく）

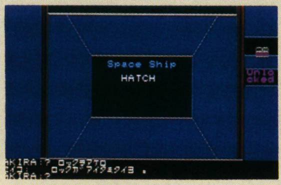
史上初!! 『星子のアドベンチャー』全画面大公開!



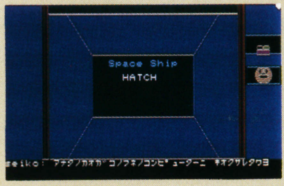
◀名前入力後，星子の最初のひとことは「大きな船ねー」。これには「ウン」と相づちをうつのが正解



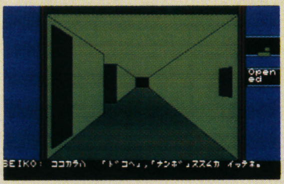
◀目の前のハッチを開けたいけど，「Locked」の文字が。となれば「ロックヲアケロ」と入力



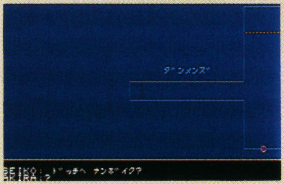
◀つづいて「ハッチヲアケロ」で，船に侵入成功。入力にとまどっていると，星子に文句を言われる



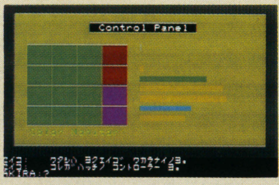
◀右端のカメラで，プレイヤーの顔が船のコンピュータに記憶されたらしい。じつはこの顔が……



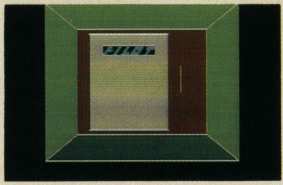
◀船の通路はこんな作りになっている。いかにもなにかありそうな右の壁の黒い部分に注目



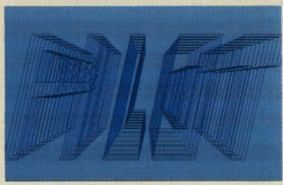
◀上方からの断面図を見ながら，「マエヘ2ホ」といったカンジでコマンドを入力していく



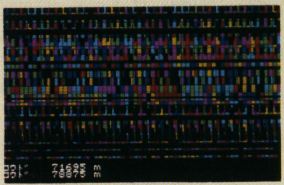
◀右の壁にあったのはコントロール・パネルだった。まずは入ってきたハッチをしめないと……



◀つづいて，通路の奥のつきあたりにあったパイロット・ルームへ。ここでは，衝撃的なクイズが!

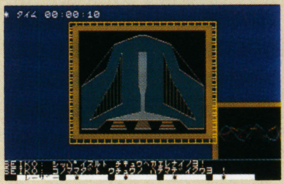


◀「このキーボードにはいくつのキーがある?」──正解すると，パイロット・ルームのドアが開く



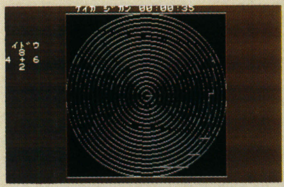
◀なんと船が動きはじめてしまった。星子からの依頼は，なぜか「カタカナで50音を早く入れて!」

◀50音を手早く入力すると，今度は船の弱点をレーザーで狙い撃つことになる。操作は簡単だ



◀2分以内に正しい3か所を破壊しなければならない。レーザーが撃てるのは最大9回。さて?

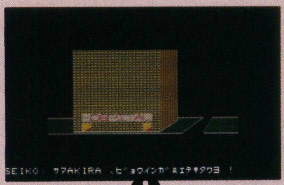
◀LSIの9本の足の中から5本を切らなければならない。ある1本を切るとゲーム・オーバー

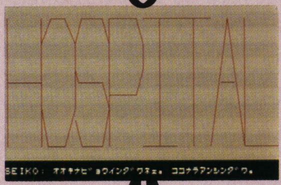


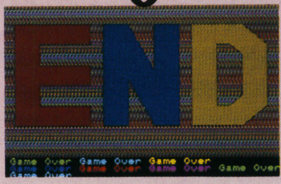
◀放射能の汚染を，ラインで囲むことによって食いとめろ。成功すれば感動の(?)エンディングだ!!

◀これがそのエンディング画面。結局，最後の最後まで星子の顔を見ることはできないのであった

ゲーム・オーバー







俺コレ

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

Super Light Menthole

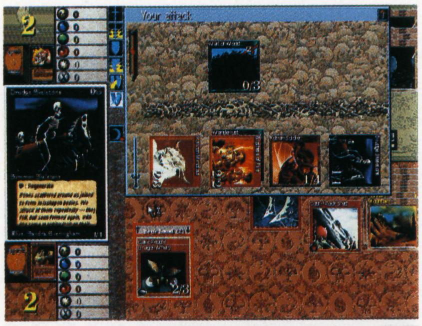
春到来！ 永き冬を越えてあのソフトがいよいよ発売なのだ！

桜バカのベニ松である。諸君，よい季節であるな。

花見はできる。バイクに乗っても寒くない。寝過ごしても春眠（あかつき）暁を覚えずとか言えばよし。夜中にギャザのデッキ組んでても全然OK！ ニコル・ボーラス捨てて，エンドです！

このように，春になると頭の回路がとぶ人が増えてくる。十分注意せよ。

さて，今月はM：tGのファンにうれしい話題が目白押しだ。まずは例のアレ。そう，先月も俺がブーたれたばかりのWin95版『Magic the Gathering』の英語版がついに去る3月28日，



▲これまで紹介してきたバージョンに比べて画面もずいぶん洗練された。ま，長かったですからな

▶カードで戦うRPGモード。これが通信対戦だったら最高なのに

発売になったのだ（なったハズだ）。

開発が発表されてから相当な期間が過ぎ去り，最近では発売されないことを確認するのが習慣となっていたこのソフト。本家のカードが第5版に切り替わり，内容が大幅に刷新されてしまうその直前にすべり込みで間に合った模様だ。おそらく。

中身はといえば，以前にプレイしたときよりも格段によくなっている。エキスパンション抜きなのが残念だが，それでも強力な絶版カードを自分のデッキに組み込めるのは大きな魅力だ。箱買いすることを考えれば，8,800円（税別）は割安と言っていいだろう。あとは通信対戦が本当に実現すればねぇ……。

で，つぎなるは第5版の速報。どうやら英語版は早ければ4月上旬にリリースされるらしく，日本語版も5月にはお目見えする予定だ。気になる内容だが，かねてからのウワサどおり白と黒の中核フライングクリーチャーがいなくなってしまったようだ。とりわけ白は問答無用のクリーチャー除去呪文までが抜け，しばらくは受難の時代を迎えることになりそうだ。アライアンスからReprisalでも入ってくれれば，まだ何とかなりそうだけど……。詳細は次号で！

最後はゴールデンウィークにひかえる大型イベントのお知らせだ。5月3・4日に新宿NSビルで，M：tGの国際大会が開催される。賞金が用意された公式戦（申し込みが必要）のほか，イラストレーターや強豪プレイヤーが来日し，サイン会やトークショーが行なわれる予定だ。俺も出かけて沼の王にサインを頂戴するつもり。会場で会おう！

▲第5版。近年のエキスパンションから多くのカードが復活するようだ。絵が変わるものもあるぞ

ニコチンタールの部屋

先日，M：tGのパリ大会予選に参加してきたのだが，そこでギャザをはじめて以来最高に不快な思いをさせられた。2勝3敗という，決勝には到底残れない戦績で迎えたスイスドロー最終戦。俺は，そのプレイヤーと出会った。

対戦開始時に「よろしく！」と声をかけるも無視され，イヤな予感がはしる。で，それは見事的中した。

カードの記載事項にないことを当然のごとく主張し，審判を呼ぶハメになるほどもめる（当然まちがっている）。こちらがミスをすればゴブリンのごとく喜ぶ。終了時にはあいさつもなく席を立つ。とにかく，対戦相手が宗教的に許しがたい敵だとでもいわんばかりの態度で彼は終始プレイしつづけてくれた。

ま，これが優勝のかかった戦いだってんなら百歩ゆずってよしとしよう。プロツアーは賞金だってあるワケだしな。

しかしこのシチュエーションで，他人を不快にさせてどうするよ？ 勝負とはいえ，人間同士が楽しむためのツールなんだぜ？ 側面攻撃付きのケンタウロスみたいなプレイしたって楽しかないだろうに。

こんなくだらない説教，したくないよねぇ。公式戦から引退しようかな……。

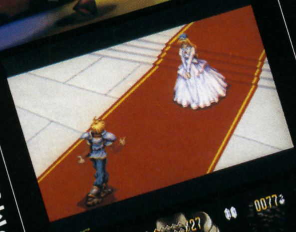
▲公式戦の緊張もいいが，ストイックの意味をはきちがえられては困る。どうせなら楽しくやろうじゃないか。カウンターされてツラいときはこんな顔でいけ

Magic : The Gathering is registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!97年4月に発売される全303本を収録



CONTENTS

3 Windows95(55作)
8 Windows3.1(17作)
10 ハイブリッド(61作)
15 Macintosh(19作)
17 DOS/Vパソコン(2作)
17 PC-9801&9821(1作)
17 コンビニ販売専用パソコン・ソフト(6作)
18 ニンテンドウ64(2作)
19 セガサターン(31作)
24 プレイステーション(38作)
29 スーパーファミコン(1作)
29 ゲームボーイ(1作)
30 PCエンジン(1作)
30 PC-FX(0作)
30 レーザーアクティブ(0作)
30 3DO(0作)
30 バーチャルボーイ(0作)
30 プレイディア(0作)
31 アーケードゲーム(13作)
33 ネオジオ&ネオジオCD(2作)
34 ゲーム・ミュージック&ビデオ(53作)

5
1997

マイコンBASICマガジン5月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

首位を快走していた『大航海時代Ⅲ』を討ち取ったのは，同じ光栄の『水滸伝～天導一〇八星』だった。8年ぶりの続編だけあって期待は大きかったようだ。『ああっ女神さまっ』は，Win95版の発売とともに4位へ再登場した。ちなみに，今月はSLGのタイトルが半数以上を占めている。アクション系に強いWindows95が主流となったものの，ユーザーの嗜好は依然ストラテジー系だということか。

1 水滸伝～天導一〇八星

初登場

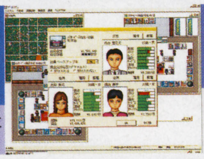
●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95

2 大航海時代Ⅲ～Costa del Sol

前1位 4回

●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95

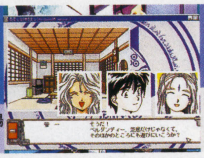
3 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ



↑前4位 10回

●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

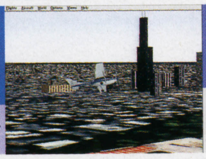
4 ああっ女神さまっ



↑再登場 5回

●バンプレスト ●①9,800円②12,800円
●AVG ●①Win95②PC-98

5 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR Ver.6.0 for Windows95（日本語マニュアル付英語版）



↑前9位 4回

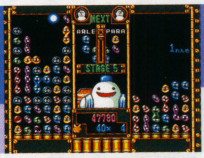
●トワイライトエクスプレス ●10,800円
●フライトSLG ●Win95

6 天下統一　乱世の覇者

初登場

●システムソフト ●8,800円
●SLG ●Win95

7 ぷよぷよ通



前3位 7回

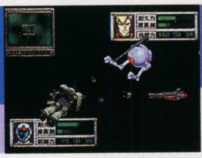
●コンパイル ●①5,800円②7,800円
●アクションパズル ●①Win95②PC-9821,DOS/V

8 セガラリー・チャンピオンシップ

↑前10位 2回

●セガ ●8,800円
●レーシング ●Win95

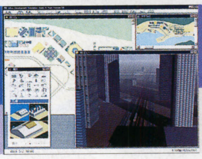
9 ガンダム タクティクス



前5位 3回

●バンダイ・デジタル・エンタテインメント
●①7,800円②5,800円
●SLG ●①Win95②Mac

10 A5～A列車で行こう5



前6位 3回

●アートディンク ●12,800円
●SLG ●Win95（PowerVR専用）

11	マイクロソフト　エンカルタ97エンサイクロペディア	●マイクロソフト ●オープン価格 ●図鑑 ●Win95	初登場
12	スーパーエアーコンバット～蒼空の覇者	●システムソフト ●8,800円 ●フライトSLG ●Win95	前11位 2回
13	ポンキッキーズCD-ROM ゴー！ゴー！コニーちゃん	●ジャストシステム ●4,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	前13位 2回
14	大戦略ＶDX	●システムソフト ●9,800円 ●SLG ●Win95	前7位 3回
15	大戦略マスターコンバット	●システムソフト ●①9,800円②10,800円 ●SLG ●①Win95②Mac	初登場
16	新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーVol.1	●ガイナックス ●6,800円 ●スクリーンセーバー ●ハイブリッド	前2位 2回
17	ぷよぷよ for Windows95	●クエスト ●5,800円 ●アクションパズル ●Win95	↑再登場 3回
18	ザ・タワー　V1.3J	●オープンブック9003 ●9,800円 ●SLG ●ハイブリッド	↑再登場 4回
19	グラディウス デラックスパック	●コナミ ●6,800円 ●シューティング ●Win95	初登場
20	柿木将棋Ⅱ for Windows95	●アスキー ●12,800円 ●将棋 ●Win95	前12位 6回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744●デンコードー仙台本店☎022-261-8111 栃木県 ●パソコンランド21足利店☎0284-43-1521●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 群馬県 ●ソフトショッププラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 ●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141●ソフマップ☎03-3251-0082●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●アイザワ時計店☎045-641-4337 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パソコンショプエグゼ☎0537-23-6674 福井県 ●COMP100満ボルト武鯖店☎0778-24-5400 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 和歌山県 ●ニノミヤPC X town和歌山店☎0734-23-6336 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 沖縄県 ●98BOX☎098-853-8347

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●メッセサンオー☎03-3255-3451●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

タマゴの審問　めざせ魔法使い！少女たちの成長を描くコミカルRPG

世間のRPGの魔法使いは，戦いのなかで経験を積み，だんだん強力な呪文を使えるようになっていく。では，平和な世界の魔法使いはどうやって上達するんだろう？……その疑問に答えてくれるのが『魔法使いになる方法』だ。

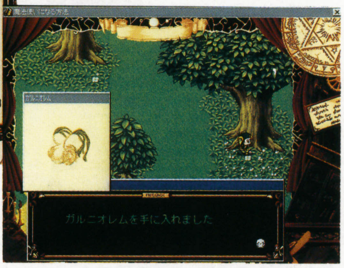
3人の主人公（みんなかわいい女の子）からひとりを選び，魔法使いの師匠に弟子入りするところからゲームはスタートする。師匠が出してくる練習課題をひとつひとつこなし，呪文を覚えていくことで一人前の魔法使いに近づいていくわけだ。

普通のRPGみたいに雷や火で攻撃する魔法から，料理を作ったり動物と話をしたりする平和的な魔法まで，ゲームに登場する呪文は多種多彩。ただし，魔法を使うためには呪文の勉強をするのと同時に，広いマップ上を駆けまわって必要な薬草を集めないといけない。そうやって自分で作りあげた呪文の巻物を何度も使っているうちに，やがては巻物なしでも唱えられるようになるのだ。

育成SLG的な成長の楽しさとRPG的な演出，おまけにかわいらしいキャラクター。誰でもお気軽・お手軽に遊べる良作だ。（煌竜）

魔法使いになる方法
■TGL　■SLG+RPG
■9,800円　■発売中

▲師匠は弟子の実力にあわせた課題を出してくる。期限以内に達成するべし



▲▶師匠や図書室の本から理論を学び，外に出て必要な材料をさがす。ジャマをする動物や怪物を追い払うには，それまでに覚えた魔法が役に立つぞ

今月の新作

SLGの大手2社より『アンジェリーク2』と『マスター オブ モンスターズ』が登場。どちらも固定ファン層をかかえているのが強みだ。アーケード・ファンには往年の名作を集めた『ナムコヒストリーVOL.1』がオススメ。

カースクリーンセーバー BMW

4/1　■富士通パソコンシステムズ　■スクリーンセーバー　■3,330円　■CD-ROM

ドイツの車メーカーBMWから発売中の3，5，7，8の各シリーズの車を題材にしたスクリーンセーバー・シリーズ第3弾。写真やスペックを表示するスライドショー，時刻表示機能などを収録している。

アンジェリークSpecial2

4/4　■光栄　■SLG　■CD-ROM　■7,800円／9,800円(プレミアムボックス)

［PC-FXから移植］女性層を中心に大人気の恋愛SLGの続編。9名の守護聖に加えて6名の協力者が新登場。『プレミアムボックス』には，タオルや裁縫セットなど旅行用の小物が同梱されている。

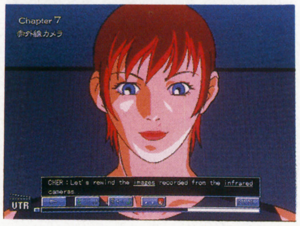
ウイニングポスト3

4/4　■光栄　■競馬SLG　■11,800円　■CD-ROM

好評の競馬SLGの第3作。現実同様に馬の血統が重視されており，強い馬を作り出すことができる。前作にくらべてレースシーンが強化され，'97年度の新番組表にも対応している。

ダークハンター(上)異次元学園

4/4　■光栄　■教育　■8,800円　■CD-ROM



『EMIT』につづく同社の英語教育ソフトの第2弾は，栗本　薫の原作による学園伝奇ドラマ。アニメーションをまじえて展開するストーリーを楽しみつつ，英会話が学習できる。

ダークハンター(下)妖魔の森

4/4　■光栄　■教育　■8,800円　■CD-ROM

英語音声のアニメーション・ドラマを楽しむことで英会話を学習するソフト。富士通の自動翻訳ソフト「ATLAS」が組み込まれている。音声部分では皆口裕子，高山みなみほか，人気声優を起用。

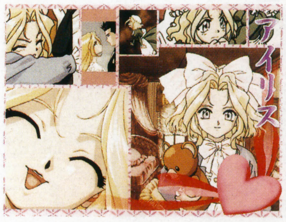
ハイパーブレード

4/4　■アクティビジョン・ジャパン　■スポーツ　■8,800円　■CD-ROM

［海外から移植］ローラーブレードをはいた3人の選手を操作し，宙返りやジャンプなどの仕掛けのあるコースで敵チームと戦闘する3Dアクション。選手の動きはモーションキャプチャーで再現。

帝国華撃団 電幕倶楽部 ～サクラ大戦電脳アクセサリー集

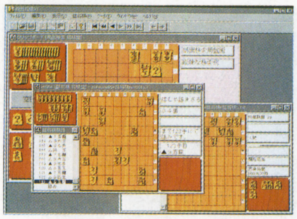
4/4　■セガ　■スクリーンセーバー　■3,980円(予価)　■CD-ROM



サターンでヒットした『サクラ大戦』のキャラクターが登場するスクリーンセーバー。花組の面々がチビキャラになって登場するほか，声優による120種のボイス，30種類の壁紙などを収録。

森田将棋'97

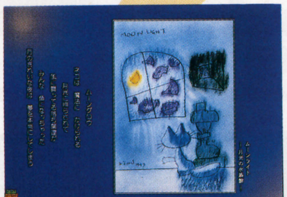
4/15　■毎日コミュニケーションズ　■将棋　■12,800円　■CD-ROM



対局，詰将棋，棋譜管理の機能をそなえた同名シリーズの最新版。32ビット化による思考の強化，検索機能の増強，詰将棋で100手近い解答が可能になるなど，全面的にパワーアップした。

カレイドスコープ

4／11 ■ウィル／アートマン ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM



▶作品のひとつひとつにはエムナマエのエッセイとオリジナル曲がついている

◀フリー・レイアウト機能で画面を自由にレイアウトすることもできる

［Macintoshから移植］全盲のイラストレーター、エムナマエの作品を収めた画集ソフト。美術館の内部を歩く形式で、250点の作品とエッセイを鑑賞できる。涼風真世のナレーションつき。

ヤマネの棲む森

4／17 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

［ハイブリッドから移植］天然記念物に指定されているヤマネをテーマにしたソフト。大自然のなかで生きるヤマネを、16年間にわたって追いかけた西村 豊による写真と動画で構成されている。

オブシディアン

4／18 ■インプローレ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(5枚組)

［海外から移植］謎の黒曜石の中に吸い込まれた主人公たちが、その秘密を解きあかすべく、さまざまな謎やパズルに挑戦していくAVG。3Dと実写の合成による美しいグラフィックが特徴。

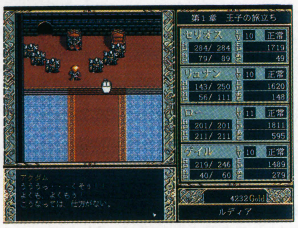
THE ART OF 紅の豚

4／25 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

ブタの姿をした飛行機乗りを主人公にした、宮崎 駿監督による映画作品の映像を収録した画集。高度なアニメーション技術を、多数のカットをもちいて解説している。

新 英雄伝説 プレミアム版

4／25 ■日本ファルコム ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］初代『英雄伝説』を完全移植。グラフィックは256色に、操作系もキーボード／マウス両対応になった。同時発売の『新英雄伝説MIDIコレクション』やマウスパッドを同梱。

ターナーコレクション

4／25 ■サンソフト ■スクリーンセーバー ■4,300円 ■CD-ROM

画家J.M.W.ターナーの代表作品とその解説を多数収録したスクリーンセーバー。カレンダーには、展示会の日程表示やユーザーの予定を書き込む機能がついている。BGMは「氷上の音楽」。

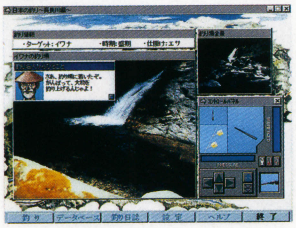
テートギャラリー

4／25 ■サンソフト ■スクリーンセーバー ■4,300円 ■CD-ROM

テートギャラリーから厳選した、ヴァン・ゴッホ、ポール・ゴーギャン、オーギュスト・ルノワールなどの有名画家の作品を高画質で表示&解説するスクリーンセーバー。カレンダー機能つき。

日本の釣り～長良川篇

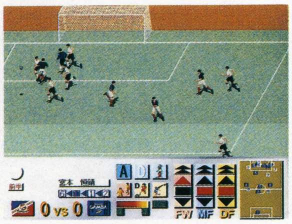
4／25 ■バック・イン・ソフト ■フィッシング ■7,800円 ■CD-ROM



アマゴ、アユ釣りのメッカと言われる長良川の23の釣り場を完全シミュレートしたSLG。サオの長さやオモリの大きさの影響まで、こまかに再現している。初心者用にアドバイス機能も搭載。

Jリーグプロフェッショナル・サッカー

4／25 ■ビクターソフト ■サッカーSLG ■8,800円 ■CD-ROM



Jリーグ16クラブのうちの好きなチームの監督となり、シーズンを戦い抜くサッカーSLG。練習で選手の能力を高め、試合では12の戦術と6つの指揮機能を駆使してリアルタイムに指示を送る。

ウルトラマン・スクリーンセーバー Special PACK2

4／28 ■コロムビアクリエイティブ ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

ウルトラマンと怪獣との戦いをテーマにしたスクリーンセーバー。「ウルトラマンVSレッドキング」など5つの戦闘シーンや怪獣のレース、その他のモジュールを収録している。

ハルツスクリーンセーバー1 for Windows95

4／28 ■コロムビアクリエイティブ ■スクリーンセーバー ■3,900円 ■CD-ROM

［Macintoshから移植］一風変わった感性を持ったソフト作りで知られる、同社特製のスクリーンセーバー。ちょっとヘンなキャラクターたちが、妙なおかしさを展開する。収録モジュールは8種類。

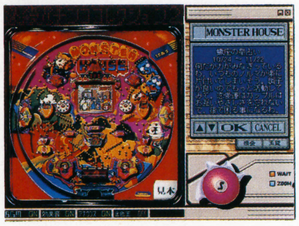
真・女神転生デビルサマナー デジタルコレクション

4／中 ■アスペクト ■データベース ■3,980円(税込) ■CD-ROM

同名の人気RPGを書籍とCD-ROMで多角的に紹介するソフト。インタビューや設定資料集、キャラクター・グラビア、ミニゲーム、ムービー、各種データなど、内容は盛りだくさん。

必殺パチンコレクション2

4／下 ■サンソフト ■パチンコ ■6,800円(予価) ■CD-ROM



実機パチンコのシミュレータとして好評を博した同シリーズのパート2。パチンコ台3大メーカーの竹屋、京楽、藤商事から、それぞれ人気のCR機を1台ずつ移植している。

ファーランドサーガ 時の道標

4／下 ■TGL ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

シミュレーションRPGシリーズの最新作。冒険者のパーティとしてギルドから仕事をもらって出かける形式になっており、システムはRPGに近くなった。メンバーは1人をのぞき全員女性。

ナムコヒストリーVOL.1

4／下 ■ナムコ ■オムニバス ■5,200円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］ナムコの往年の名作ゲームを収録した作品集。いずれも傑作との呼び声が高い『ゼビウス』『スーパーゼビウス』『トイポップ』『マッピー』『モトス』の5本を収録。

前号追補タイトル

エッガーランド

12／13 ■ハル・コーポレーション ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM

▶MSXやファミコンなどで計7シリーズが発売された好評作品の移植版だ

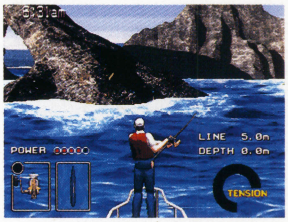
◀個性的な敵キャラをうまく利用することが、攻略への糸口になる

［ファミリーコンピュータから移植］幽閉された王女を助け出すために全200面のパズルをクリアしていくアクションパズル。コンストラクション・モードの搭載により，自分で画面を作成できる。

前号追補タイトル

シーバスフィッシング for Windows95

2／21 ■ビクターソフト ■フィッシング ■9,800円 ■CD-ROM



釣具メーカーのダイワと提携して作られた釣りSLG。シーバスをターゲットとしたルアー・フィッシングをシミュレートしている。天候や潮の満ち引きの与える影響まで，きちんと再現している。

前号追補タイトル

おかわり 生活習慣病・高血圧編

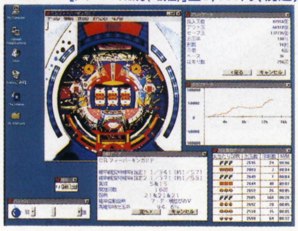
3／1 ■ザ・ヒューマン ■教養 ■4,980円 ■CD-ROM

高血圧予防のためのノウハウを満載した実用ソフト。28種類の健康メニューの作りかたや健康診断機能，食材の活用方法の紹介などにより，予防法を誰でも簡単に引き出せるようにしている。

前号追補タイトル

SANKYO FEVER 実機シミュレーションPC Vol.1

3／3 ■TEN研究所 ■パチンコ ［通販(2機種)］■4,300円 ■CD-ROM ［ダウンロード販売(1機種)］■2,500円（税込）



パチンコ実機「CRフィーバーギンガSP」「フィーバーメガポリスSP」を再現した。通販先はhttp://ten.sankyo-fever.co.jp，ダウンロード販売先はNiftyserve SGAL。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.1 上高地 槍 穂高

3／6 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

日本の著名な山と，それにまつわる自然，ならびに地域情報を提供する総合案内ソフト。上高地を中心とした山岳地帯を，自由な視点によるバーチャル景観として鑑賞できる。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.2 白馬 立山 安曇野

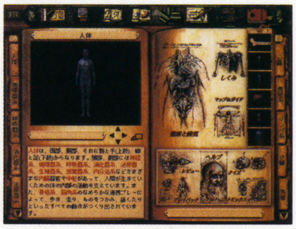
3／6 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

同シリーズの2作目は，白馬を中心とした山系がモデル。3D景観をながめるだけでなく，地域の山々や川，植物の写真&動画や，山小屋・旅館・ガソリンスタンドなどの実用情報も収録している。

前号追補タイトル

マルチメディア人体「ダ・ヴィンチの書」

3／7 ■NECインターチャネル ■教育 ■11,000円 ■CD-ROM

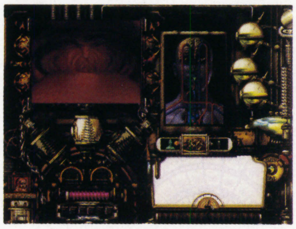


［Macintoshから移植］中世の天才ダ・ヴィンチを主人公として，映像80分，静止画1,400枚，テキスト25万字，多数のアニメーションを使って人体の仕組みを解説する人体映像百科事典。

前号追補タイトル

マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」

3／7 ■NECインターチャネル ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

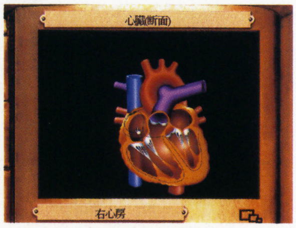


［Macintoshから移植］病に倒れたダ・ヴィンチを救うために旅立つ，ゲーム仕立ての学習ソフト。細胞，器官，システム，健康，病気の各視点から人体を見る5つのゲームで構成されている。

前号追補タイトル

マルチメディア人体セット

3／7 ■NECインターチャネル ■教育 ■15,800円 ■CD-ROM(2枚組)

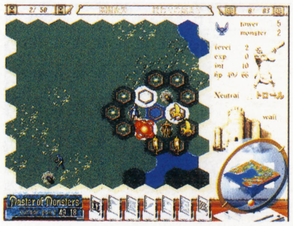


［Macintoshから移植］1,000ページを越える人体映像百科事典『ダ・ヴィンチの書』と，ゲームを楽しみながら人体について学べる『ダ・ヴィンチを救え！』を1本にまとめたソフト。

前号追補タイトル

マスター オブ モンスターズ 魔導王の試練

3／7 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］100種類におよぶ怪物（ユニット）を召喚し，命令を下して世界征服をめざすファンタジーSLG。経験を積むことで怪物たちは成長する。5本のキャンペーン・シナリオを収録。

前号追補タイトル

ナンバーズシミュレーション For Windows95 Version1.2

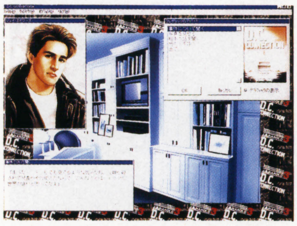
3／7 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

自分で抽選番号を決める形式の宝くじ「ナンバーズ」の予想ソフト。過去の当選番号のパターンを入力することで，つぎの結果を予測してくれる。自分のカンと複合させて予想するモードもある。

前号追補タイトル

Windows95ミステリーセレクションNo.7 D.C.コネクション

3／19 ■リバーヒルソフト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［PC-8801から移植］同社往年の傑作推理AVG「J.B.ハロルド」シリーズの5作目を復刻した作品。ワシントンを舞台に複雑な人間模様が描きだされる。グラフィックはすべて描きなおし。

前号追補タイトル

競馬道'97 Spring

3／20 ■NECインターチャネル ■競馬予想 ■9,800円 ■CD-ROM

「利用者独自のデータの活用」に主眼をおいた競馬予想ソフト。4年間の全レース結果，競走馬・種牡馬などの各データに“重点”を設定することで，独自の予想グラフを作成できる。

前号追補タイトル

天下統一 クロニクル

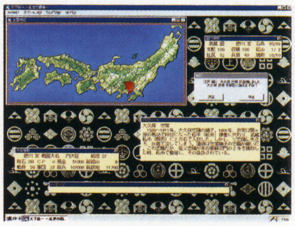
3／20 ■システムソフト ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

戦国歴史SLG『天下統一 乱世の覇者』に登場する1,400名以上の武将と600以上の城に関するプロフィールを収録したソフト。単体使用のほか，ゲームで遊びながら呼びだすこともできる。

前号追補タイトル

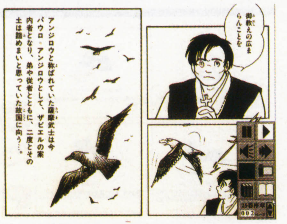
天下統一 乱世の覇者・クロニクル バリューパック

3／20 ■システムソフト ■SLG／データベース ■10,800円 ■CD-ROM



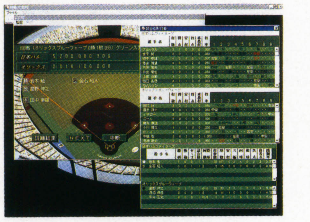
戦国時代を，合戦と攻城戦を中心にシミュレートした人気作品『天下統一―II』の発展改良版であるSLGと，新発売の戦国武将&城データベース・ソフトをカップリングしたパッケージ。

前号追補タイトル
マンガ日本の歴史・CD-ROM第3巻
3/20 ■ITC ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM(4枚組)



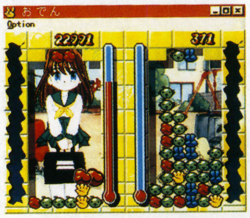
石ノ森章太郎によるマンガのCD-ROM版。日本の近世を描いた25巻から36巻までの約50,000枚の原画をすべて収録し，随所にアニメーションや効果音などの仕掛けをほどこしている。

前号追補タイトル
戦略プロ野球 '97年球春編
3/20 ■システムソフト ■データ集 ■3,800円/9,800円(バリューセット) ■CD-ROM



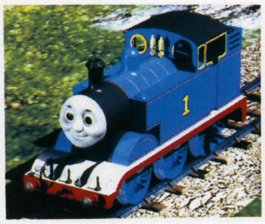
同名プロ野球SLG用の'97年度開幕データ集。新データに加え，ナゴヤドームと大阪ドームが新たに登場。オールスター戦や音声による実況中継機能も加わった。本体同梱のバリューセットも発売。

前号追補タイトル
おでん
3/21 ■ITOCHU ■アクションパズル ■2,980円 ■CD-ROM



ジャンケンをベースにした，シンプルなルールの落ちものアクションパズル。連鎖を仕込みながら落としていくのがポイント。ミニゲームやスクリーンセーバーなどのオマケ機能もついている。

前号追補タイトル
はしってあそぼうきかんしゃトーマス
3/21 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

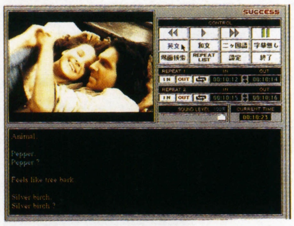


［Macintoshから移植］同名絵本の世界をパソコン上で再現した教育用ソフト。3Dで表現されたトーマスで，ソドー島の操車場や港，鉱山鉄道などを走り，ミニゲームやクイズ，図鑑などを楽しむ。

前号追補タイトル
バーチャル・シアター・シリーズ④ インターセプター～Interceptor
3/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

映画を鑑賞しながら英会話を身につけていくシリーズの4作目。武器密売商人に奪われた，完全武装ステルス機を追いかける空軍パイロットの死闘を描く。会話の難易度は最高の6。

前号追補タイトル
バーチャル・シアター・シリーズ⑤ 嵐が丘～Wuthering Heights
3/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM

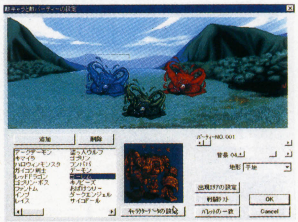


エミリー・ブロンテ作の小説を原作とした映画（新バージョン）を使った英会話学習ソフト。嵐が丘の館に住む人々の複雑な愛憎劇を描く。音楽の担当は坂本龍一。英語の難易度は低めの2。

前号追補タイトル
AI将棋 Ver2.0 for Windows95/NT4.0
3/28 ■アスキーサムシンググッド ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

第7回コンピュータ将棋選手権大会において全勝優勝をなしとげた将棋ソフト。AIを利用したすばやい思考と，アマ3段程度の棋力が特徴。LANによる通信対局も可能となった。強さは5段階。

前号追補タイトル
RPGツクール95
3/28 ■アスキー ■ツール ■9,800円 ■CD-ROM

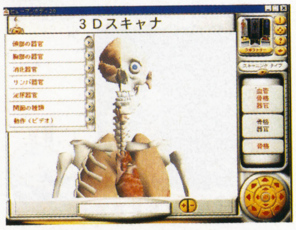


［PC-9801から移植］付属のグラフィックやデータを組みあわせることで，自分だけのRPGが制作できるキット。エディタ機能のほかに，敵キャラ100体，音楽50種類など多彩なデータを収録。

前号追補タイトル
ゴウカイザーワールドVol.1
3/28 ■アーバンプラント ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

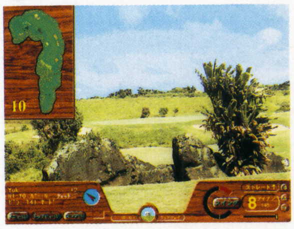
アーケード・ゲームを皮切りに，ラジオドラマ，OVAなど多角的に展開した同名作品のデータベース。セル画&カット集，イラスト，設定画集，ボイス集，スクリーンセーバーなどを収録。

前号追補タイトル MMX専用
インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0
3/上 ■DDPデジタルパブリッシング ■データベース ■12,800円 ■CD-ROM



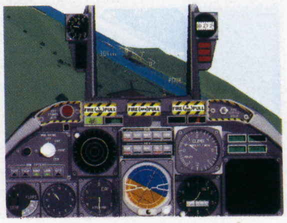
［海外から移植］豊富なマイクロ写真と約200点のアニメ，25本のビデオ映像を駆使して，人体の仕組みをわかりやすく解説してくれる。3D&X線スキャナ機能で人体を好きな角度から観察できる。

前号追補タイトル
ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ プリンスコース日本語版
3/中 ■アテイン ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM



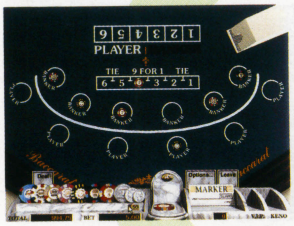
［海外から移植］「ハワイ最高のゴルフコース」と称される名コースを，全画面実写映像で表現したゴルフゲーム。渓谷や密林など自然の要素を取り入れた，美しくもむずかしいレイアウトが特徴。

日本語マニュアル付英語版
A-10 CUBA!（A-10キューバ！）
4/4 ■アクティビジョン・ジャパン ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM



フェアチャイルドA-10ワートホッグ戦闘機の飛行をテーマにしたフライト・シミュレータ。美しく再現されたキューバ奥地を舞台に，滑走路の爆破や航空兵の輸送などの任務をこなしていく。

日本語マニュアル付英語版
GOLDEN NUGGET（ゴールデンナゲット～めざせ！ラスベガスキング）
3/7 ■ヴァージンインタラクティブ ■テーブルゲーム ■8,800円 ■CD-ROM



ルーレット，バカラ，クラップス，スロットなど，11のカジノゲームが楽しめるソフト。「カオスチップ」を盗んだ犯人をさがしだすためにトーナメントへ参加するストーリー・モードもある。

▶テキサスホールデム，ビッグシックスなどのマイナーなゲームも楽しめる

◀ビデオのアクション場面には，俳優のアダム・ウエストも登場する

日本語マニュアル付英語版
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS GOLD 完訳マニュアル付特別パック
4月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM

『U.S.ネイビーファイターズ』の流れをくむフライトSLGの日本語完訳マニュアルつき特別パック。F-117など，世界の最新7機種の飛行を忠実に再現した。ジェーン年鑑による性能データも充実。

日本語マニュアル付英語版
AH-64D LONGBOW GOLD 完訳マニュアル付特別パック
4月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM

米国の戦闘ヘリAH-64シリーズの最新鋭機「ロングボウ」の飛行を再現したフライト・シミュレータ。史実の作戦にもとづいた40のシナリオを収録している。日本語完訳マニュアルつき。

DataBase Windows95新作発売予定表

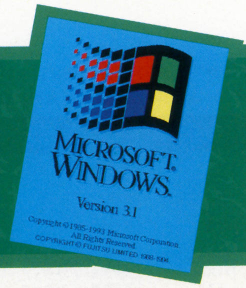
『ザ・コンビニ』で有名になったマスターピースの新作は『トラフィックコンフュージョンII』。5年前に発売した交通SLGの続編だ。また，来月には『MSフライトシミュレータVer.6.0』の日本語版が発売になる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月14日	マイクロソフト エンカルタ97 エンサイクロペディア	図鑑	マイクロソフト	オープン価格
2月28日	マイクロソフト／小学館 ブックシェルフ	データベース	マイクロソフト	14,800円
3月31日	★GONTA in DESKTOP ノッポさんを探して…	エンターテインメント	インナーブレイン	3,980円
4月3日	★山と自然の旅シリーズVol.3 富士 箱根 丹沢	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.4 尾瀬 日光 谷川 赤城	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
4月11日	エバー・ブラム～漆黒の覇者	SLG	風雅システム	9,800円
	★デスクトップのメイドさん第1巻 「メイファン」	素材集	ヘキサ	4,800円
	OUTLAWS(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
4月18日	★にじいろトゥインクル	パズル	アスキー	4,800円
	★ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	9,800円
4月25日	★3D GAME DECATHLON(マ)	スポーツ	イマジニア	9,800円
4月予定	ゴウカイザーワールドVol.2	データベース	アーバンプラント	未定
	ブレイドルフィン	データベース	アーバンプラント	(予) 5,500円
	★S.C.R.A.B(マ)	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	はいぱぁセキュリティーズW	SLG	パック・イン・ソフト	(予) 6,800円
	ガンダム バーチャルモデラー プロ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	19,800円
	Full Tilt II(マ)	ピンボール	マクシス	未定
	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	6,800円
5月16日	★マイクロソフト フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版	フライトSLG	マイクロソフト	オープン価格
5月23日	★ディアキャット	SLG	インプローレ	5,800円
	Jaja馬！カルテット	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
5月30日	★トラフィックコンフュージョンII	SLG	マスターピース	7,800円
	★ワールドミステリーシリーズ1 「かわいい女」The Little Sister	AVG	リバーヒルソフト	9,800円
5月上旬	★おかわり 生活習慣病・糖尿病編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
5月中旬	三國演義×三國正史	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
5月下旬	★ポポル・マヤ	AVG	AFOON	(予) 6,800円
5月予定	★山と自然の旅シリーズVol.5 八ケ岳 美ケ原 霧ケ峰 蓼科	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.6 浅間 白根 志賀 苗場	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	クリーチャーズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	(予) 5,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	7,800円
	クルセイダー:ノーリモース	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★土俵の嵐	SLG	ケイエスエス	9,800円
	アディダス・パワー・サッカー(仮)	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	7,800円
	雷電'97(仮)	シューティング	ゲームバンク	未定
	(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
	★実戦バスフィッシング必勝法 in USA'97(仮)	フィッシング	Spike	7,800円
	エアー・ファイターズ ～最新攻撃／戦闘機	データベース	トッパン	3,980円
	エアー・ボンバー ～最新ステルス爆撃機	データベース	トッパン	3,980円
	コンバット・ヘリコプター ～世界の戦闘ヘリコプター	データベース	トッパン	3,980円
	シムシティ2000 ネットワークエディション日本語版	SLG	マクシス	12,800円
春頃予定	最強の囲碁	囲碁	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	★快刀乱麻	SLG	イマジニア	未定
	THE LAS VEGAS(マ)	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	シュヴァルツシルトEX	SLG	NECインターチャネル	未定
	毛利元就～誓いの三矢	SLG＋RPG	光栄	9,800円
	スターレンジャーズ	3Dシューティング	G.M.F	未定
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	ソーサリアン フォーエバー	ARPG	日本ファルコム	未定
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	MAGIC EXPANSION NET(仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	STAR TREK GENERATIONS(マ)	AVG	メディアクエスト	8,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
6月6日	ディスクステーション15号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
6月13日	ピンボール(仮)	ピンボール	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
6月27日	★竜機伝承2	SLG＋RPG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
6月下旬	リンクデバイザー2074	SLG	G.A.M.	未定
	★えこのKIDS ～風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
6月予定	★AMBER JOUMEY'S BEYOND 日本語版	AVG	アテイン	10,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.7 乗鞍 木曽御岳 中央アルプス	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.8 雲取 甲武信 奥多摩	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	NBAパワーダンカーズ	バスケットボール	コナミ	未定
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	★ウィザーズハーモニー for Windows95	SLG	ドリームキューブ	7,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	★大富豪	カードゲーム	ボトムアップ	未定
	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
7月予定	★マンガ日本の歴史・CD-ROM第4巻	教育	ITC	6,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.9 南アルプス	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.10 日本百名山	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	AICビジュアルファイルVol.1(仮)	素材集	AICスピリッツ	未定
	★シンジケートウォーズ	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	★西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	アサシン2015(仮)	3Dアクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
8月下旬	★おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
8月予定	★マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻	教育	ITC	6,800円
	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 8,800円
夏頃予定	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	未定
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	未定
	ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	7,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	JEDI KNIGHT～DARKFORCES II(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	THE REBELLION(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
夏頃予定	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
9月予定	★マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻	教育	ITC	6,800円
10月予定	★(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	ビストロ	SLG	PSD	(予) 7,800円
11月下旬	★おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
97年予定	I-76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ラヴェジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	(予) 6,800円
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット～Sandlot	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
	電脳戦機バーチャロン(MMX)	3Dアクション	セガ	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	マイクロソフト エンカルタ ワールドアトラス	図鑑	マイクロソフト	オープン価格
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月予定	★(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	★どきどきびっくり箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ときめきメモリアル～forever with you	SLG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	iM1A2エイブラハム	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
	F-16	フライトSLG	G.M.F	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	★魔法使いになる方法 シナリオ集(仮)	シナリオ集	TGL	6,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	★デスクトップのメイドさん第2巻 「アニエス」	素材集	ヘキサ	4,800円
	★デスクトップのメイドさん第3巻 「シンディ」	素材集	ヘキサ	4,800円
	虚空漂流ニルゲンツ(VR)	AVG	マイクロキャビン	未定
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	シムチューン日本語版	エンターテインメント	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	ドライブ	マクシス	未定
	Marble Drop(マ)	教育	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ヘクセン(ゲームバンク)4月→3月27日●X-WING VS. TIE FIGHTER(マイクロマウス)4月●GRAND PRIX MANAGER II(メディアクエスト)春頃●スパイクラフト(アクティビジョン・ジャパン)4月4日●孫子の兵法 百家争鳴(TGL)3月7日→3月28日●NBAハングタイム(ゲームバンク)4月6日→4月17日●子供パソコン実験シリーズ わくわくで・ん・き コイルのはたらき(マイクロマウス)3月●野球道3(日本クリエイト)1月31日→3月20日●あやかし忍伝くの一番(翔泳社)3月7日／価格未定→3月14日／9,800円●パクロス～ペイントロジックコレクション(ココナッツジャパンエンターテイメント)[タイトル変更]●MAGIC：THE GATHERING(メディアクエスト)3月上旬→3月28日●POD(UBIソフト)3月中旬→3月28日●S.P.Q.R.(ゲームバンク)3月→4月●YODA STORIES(マイクロマウス)3月●アドバンスド・タクティカル・ファイターズ(エレクトロニック・アーツ・ビクター)3月20日→4月25日●アンパンマンのあいうえお～ん(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)3月→3月21日●サラブレッド血統名鑑'97(中央公論社)3月●スーパーパズルファイターIIX(カプコン)3月下旬→3月28日●ディスティニー(G.M.F)3月7日→未定●ファーランドストーリー四つの封印(TGL)3月中旬→未定●ヘンリーエクスプローラーズ(コナミ)3月7日→3月27日●ルナティックドーン Passage of The Book(アートディンク)3月21日→3月20日●ロードモナークFirst オンライン版(日本ファルコム)3月●ロックマンX3(カプコン)3月下旬→3月20日●碁聖ゴライアス 詰碁(サンソフト)3月→3月21日●西陣パチンコ三昧 第一巻(ケイエスエス)3月21日→3月28日●天城紫苑(クリップハウス)3月→3月28日●馬なり手帳'97 for Windows95(マイクロビジョン)3月下旬●龍王三國演義(龍[RON]／イマジニア)3月21日→4月18日●へべれけのスクリーンセーバー(サンソフト)3月／4,500円→4月25日／3,900円●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)2月10日[Windows95]→3月20日[Windows95専用ハイブリッド]

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

※先月号の当コーナーで，『カースクリーンセーバー トヨタ』(富士通パソコンシステムズ)の画面写真が誤っていました。関係各位ならびに読者のかたがたにお詫びいたします。



Windows3.1

WINDOWS 3.1

今月の新作　春あけぼの 馬がモニター 走ってく

春競馬の季節をひかえ，競馬関係のソフトが3作発売される。

年輩のかたにはおなじみの「お父さんのための〜」シリーズ最新作は，競走馬育成SLG。基本操作はもとより，インストールなども簡単にできるので，パソコン初心者でも安心して楽しめるだろう。

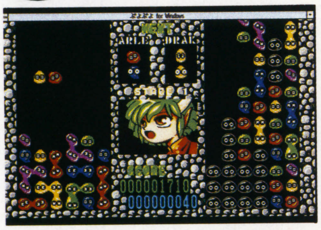
実際の競馬にパソコンを役立てたい人には，予想ソフトの『競馬必勝塾II』。予想アルゴリズムが一段とパワーアップしており，モデムがあれば「JRA-VAN」に接続できる機能も搭載されている。

そして『サラブレッドカードデータベース』は，最近話題の競馬トレーディング・カードの情報が満載されたデータ集。馬好きには魅力的なソフトがそろう春になりそうだ。　　　　（山田真也）

Windows95対応

ぷよぷよ for Windows リプライスエディション

4／4　■クエスト　■アクションパズル　■2,480円　■CD-ROM

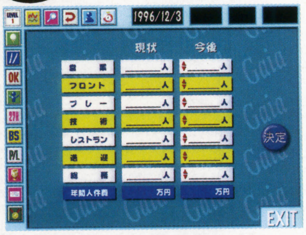


老若男女を問わず大人気の同名パズル第1作を廉価版で再発売。ひとりで遊ぶモードや対戦モードのほかに，一定の条件を満たすとさきに進める「なぞぷよ」モードや壁紙が収録されている。

Windows95対応

ガイアリゾート

4／4　■マルチソフト　■SLG　■6,800円　■CD-ROM

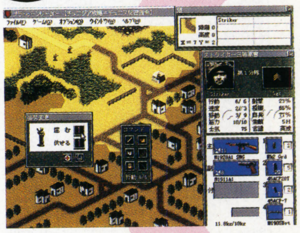


ゴルフ場とスキー場を開発し，リゾート王をめざして経営するSLG。実際に'80年代に開発されたリゾート地のデータをもとに，約130か所のゴルフ場と約30か所のスキー場を再現している。

Windows95対応

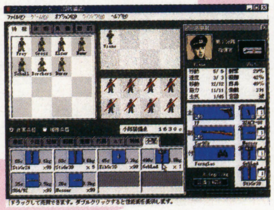
プラトゥーンリーダー

4／4　■セガ　■SLG　■12,800円（予価）　■CD-ROM



第二次世界大戦のアフリカ・ヨーロッパ戦線を舞台にしたウォーSLG。7〜8人で構成される一小隊を率い，部下をひとりずつ指揮して作戦を遂行する。マップは歴史的に有名な37の戦場を再現。

▶いわゆる「戦術級」よりもさらに細微な「戦闘級」のバトルが堪能できる

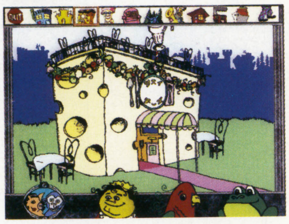


◀小火器類の充実ぶりや作戦の展開方法など，すべてにおいてマニアックだ

Windows95対応

キッズランド〜パンツの国は大さわぎ！

4／4　■アスク講談社　■教育　■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］海外で好評を博したエデュテインメント・ソフト“ヘッドボーン・シリーズ”の第1弾。不思議の国「パンチルバニア」の王様や動物たちと，イベントやミニゲームを楽しむ。

Windows95対応

世界の美術館 ウィーン美術史美術館 I

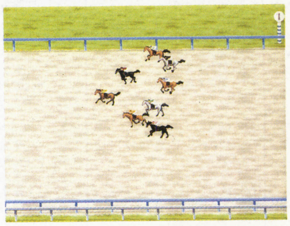
4／10　■インター・カルチャー・クラブ／アポロンクリエイト　■データベース　■11,400円　■CD-ROM

世界的にも著名なウィーン美術史美術館が所蔵する，歴史的名画を収録した画集。「バベルの塔」などのブリューゲルを筆頭に，フランドル・ドイツ絵画など39名の画家による作品58点を掲載。

Windows95対応

お父さんのための競馬

4／10　■ITOCHU　■競馬SLG　■3,980円　■CD-ROM



簡単操作で遊べる「お父さんのための〜」シリーズ第4弾。今回は競走馬を育成し，GIレース制覇をねらうSLG。種牡馬・肌馬には，ラムタラやメジロライアンなど，往年の名馬がそろっている。

Windows95対応

世界の美術館 ウィーン美術史美術館II／オーストリア絵画館

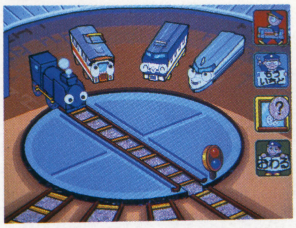
4／25　■インター・カルチャー・クラブ／アポロンクリエイト　■データベース　■11,400円　■CD-ROM

ウィーン美術史美術館が所有する名画を収めたデータ集。15〜18世紀のヴェネツィア派にはじまり，クリムト，シーレといった19世紀末オーストリア絵画まで，合計60点の作品を鑑賞できる。

Windows95対応

しゅっぽっぽジュニア

4／25　■WittyWolf　■パズル　■5,800円（予価）　■CD-ROM



鉄道をモチーフにしたパズル『しゅっぽっぽ』のルールを簡略化した低年齢向け版。レールをつなげて列車を走らせ，レール上のアイテムを回収していく。算数が学べるモードも併設している。

Windows95対応

世界名作劇場スクリーンセーバーVol.2 パトラッシュ&アメディオ

4／25　■バンダイビジュアル　■スクリーンセーバー　■5,800円　■CD-ROM

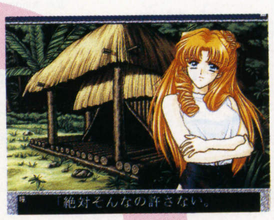
テレビアニメ「世界名作劇場」シリーズのキャラによるセーバー第2弾。劇場版も公開された「フランダースの犬」のパトラッシュと，「母を訪ねて三千里」のアメディオが画面内で遊びまわる。

Windows95対応

無人島物語R

4／25　■ケイエスエス　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

孤島から脱出するサバイバルSLGのシリーズ最新作。恋愛SLGの要素が取り入れられており，無人島で生き抜きながら8人の女性との恋愛ドラマが展開する。シリーズの常連，中嶋理香も登場。



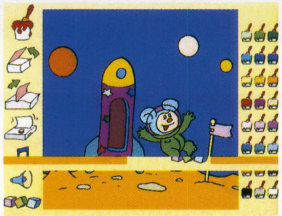
▶登場する女の子は，年齢も性格もバラバラな8人。恋に落ちる相手はだれ？

◀無人島脱出までの制限時間は，たったの3か月間。力をあわせて生き抜くのだ

Windows95対応

ぬりたろう

4／中　■インフィニシス　■ツール　■5,500円　■CD-ROM



［海外から移植］簡単な操作で合計100枚のぬり絵が楽しめるペイント・ツール。色を選ぶときに名前をしゃべるなど，小さな子どもでも手軽にあつかえるようになっている。対象年齢は2～5才。

Windows95対応

サラブレッドカードデータベース

4／21　■ベック／バンダイ　■データベース　■6,800円　■CD-ROM

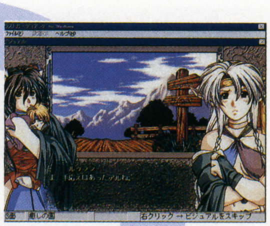
競馬ファンのあいだで大人気の競走馬トレーディング・カードを網羅したデータベース。重賞レースの優勝馬や騎手など，あらゆる項目から検索できる。特定の項目にはムービーも収録されている。

Windows95対応

ラストガーディアン2～黄泉の封印

4／25　■ANJIN　■RPG　■8,800円　■CD-ROM

［PC-9801から移植］獣の能力を持つ獣人と人間とが，幻想的な世界で戦うシミュレーションRPG。戦闘時にキャラが変身し多彩な能力を発揮する。前作のストーリーを振り返る絵本モードも収録。



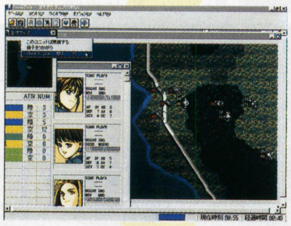
▶人間は獣人たちをみな殺しにすべく，しつこく主人公たちをつけ狙ってくる

◀ゲーム本編以外も，壁紙集や前作のあらすじなどおまけ部分が充実している

前号追補タイトル　Windows95対応

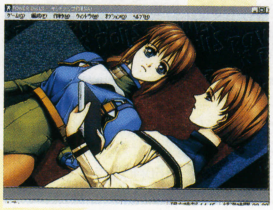
パワードール

3／19　■工画堂スタジオ　■SLG　■11,800円　■CD-ROM



［PC-98から移植］ローダーと呼ばれる機動兵器をあやつる，人気SLGシリーズの第1作を移植。ミッション間に人気声優を起用したムービーが流れる。兵器解説データベースなども収録。

▶見ためとはうらはらに，難易度はかなり高め。しっかりと戦術を練ろう

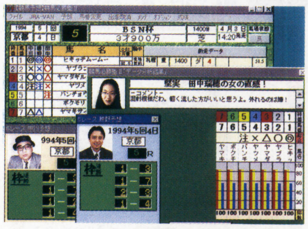


◀ミッション間のムービー「インターミッション」で物語の真相が語られる

前号追補タイトル　Windows95対応

競馬必勝塾II

2／14　■総合ビジネスアシスト　■競馬予想　■18,000円　■CD-ROM

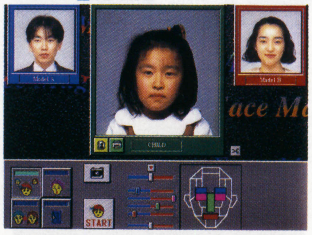


3人の予想師が個別のアルゴリズムを持っている競馬予想ソフト。穴派，データ派，直感派と，3とおりの予想結果が得られる。「JRA-VAN」を利用すれば，一括予想なども可能となる。

前号追補タイトル　Windows95対応

フェイス・マジック for Windows デジタルカメラ対応キャンペーン版

3／7　■エー・アイ・ソフト　■エンターテインメント　■9,800円／5,800円(キャンペーン版)　■CD-ROM



デジタルカメラで撮影した人の顔を，さまざまに変化させる画像合成ソフト。男性と女性の顔を合成し，子どもの顔を作りだす機能や，髪型などのパーツを交換するモードなどで楽しめる。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

「おるちゅばんエビちゅ」のスクリーンセーバーが発売されるが，今回はガイナックスからのリリースとなる。なお下記タイトルは，すべてWindows95対応となっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月15日	★女神降臨	素材集	ヘキサ	5,800円
3月14日	★JAMES BURK'S CONNECTIONS for Windows(マ)	教育	エー・アイ・ソフト	7,800/9,800円
3月30日	★楽しい詰め碁 第3巻	詰め碁	G.A.M.	未定
3月中旬	ヤッツィー	テーブル	ハズブロージャパン	4,800円
4月予定	キーボード大作戦 ～キーボードミッション(仮)	教育	デジタルメディア	(予) 5,800円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	6,600円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
5月30日	ぷるんぱ着せかえ(仮)	エンターテインメント	WittyWolf	未定
5月上旬	デジタルプラレール 情景シリーズ②	データ集	トミー	2,000円
5月中旬	アイドルTHE実物大Vol.3	写真集	Spike	4,800円
	アイドルTHE実物大Vol.4	写真集	Spike	4,800円
5月予定	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	★インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	ディズニーのプリント・スタジオ 「ミッキーと仲間たち」(仮)	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
春頃予定	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	ふるさとむかしあそび・広場編(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	第二十期棋聖戦～激突の譜	データベース	G.A.M.	6,800円
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	シヴィライゼーションIIシナリオ	シナリオ集	メディアクエスト	未定
6月13日	夢姫ラビー	教育	ソース	(予) 9,800円
6月21日	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	(予) 5,900円
6月27日	太陽の魔法	エンターテインメント	WittyWolf	未定
	★タイムゲート	AVG	ケイエスエス	(予)11,400円
	GE・TENIII	SLG	GE・TEN	未定
6月予定	RAMA(仮)	AVG	シエラ・パイオニア	10,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
7月予定	ファンタズム2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	ディズニーのプリント・スタジオ 「くまのプーさん」	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
夏頃予定	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
9月予定	FPSゴルフ(仮)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
97年予定	スーパーマインド(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	太平洋戦域航空機ファイル W.W.II(仮)	SLG	G.A.M.	7,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	FLY'N THINGS かみ飛行機 紙で作る戦闘機	ツール	アクアシステム	4,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	★棋太平	将棋	SPS	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	★おるちゅばんエビちゅ 人生ぱひぇてんこもり	スクリーンセーバー	ガイナックス	8,800円
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	LOCUSデスクトップアクセサリーシリーズVol.2 ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠	素材集	ローカス	4,800円

■発売中止が決定した作品……●政界立志伝Part2(仮)(ジーアンドエフ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2. 正義の味方参上！編(広美)未定●ウォーターゲーム(トミー)未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows(クエスト)2月28日→3月28日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)3月25日→2月25日●ティミーのバースデイパーティ(キッズシンフォレスト)［タイトル変更］●クリッククッキング③道場六三郎～家庭で作れる“みちば和食”の世界(イマジニア)2月28日→3月14日●ザ・プロ将棋Vol.2 矢倉の闘い編(富士通)3月7日→3月14日●シヴィライゼーションII戦略ガイド付完全日本語版(メディアクエスト)2月下旬→2月28日●「101匹わんちゃん」プリント・スタジオ(ディズニー・インタラクティブ・ジャパン)3月→3月7日●デジタルトミカ(トミー)3月下旬→4月5日●エーベルージュ～学園生活の思い出(富士通)3月7日／4,300円→3月14日／4,200円●アニメデザイナー ドラゴンボールZ(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)3月［Windows95対応ハイブリッド］→3月21日［Windows95対応］

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

今月の新作

人気キャラクターを起用した教育ソフトで楽しく学べる

写真集やデータベースとならび，リリース数が多いのが教育ソフト。とくに最近のものは，子どもたちにおなじみのキャラといっしょに勉強できるものが多いのだ。

大人にとってはなつかしい，ネズミのトッポ・ジージョの教育ソフトは，早くも12作目が登場。パソコンの基本操作にはじまり，山や海など机上で学ぶものにとどまらず，幅広く学習できる。

スヌーピーと勉強する『スヌーピーの英語大好き』と，ウルトラマンと学ぶ『ウルトラマンとおうちでスクール！』も今月登場する。

『ウルトラマン～』のシリーズは，残念ながら今回で完結だが，今後は英語のシリーズでふたたび登場する予定とのこと。楽しみに待っていよう。　（山田真也）

Windows95 & Macintosh

CD-Rail Vol.2 JR10周年 ～JRの鉄道史

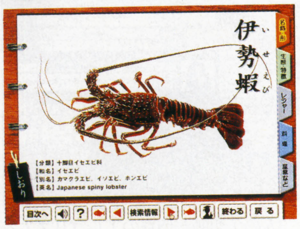
4/1　■is MEDIA　■データベース　■5,800円　■CD-ROM

今年で創設10周年を迎えるJRの，国鉄分割民営化から現在までをたどるデータ集。新型車両を約300種類収録した写真集をはじめ，廃線された16線の探訪や約2,500項目もの年表などを収録。

Windows95対応

おさかな図鑑 第一集

4/3　■シンフォレスト　■図鑑　■4,500円　■CD-ROM



身近な魚を取りあげた図鑑の第1集。写真やムービー，鈴木勝久のイラストなどをまじえ，マダイやサケ，イセエビなど60種類の魚を紹介する。内容は釣りの情報や料理法，クイズなど多岐にわたる。

Windows95対応

おさかな図鑑 第二集

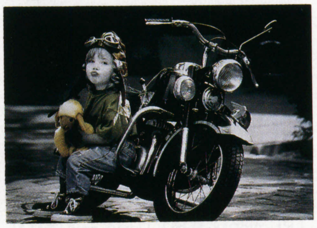
4/3　■シンフォレスト　■図鑑　■4,500円　■CD-ROM

全6巻の発売が予定されている図鑑の第2集。阿部宗明の監修により，アユやカンパチ，サザエなど，60種類の魚の生態や料理法といった多彩な情報を収録している。特集は「市場の歩き方」講座。

Windows95対応

キム・アンダーソン作品集

4/3　■シンフォレスト　■写真集　■3,900円　■CD-ROM

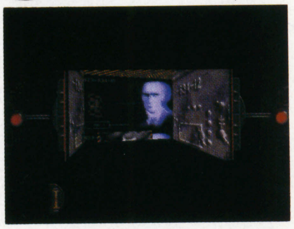


ポストカードなどでもおなじみのキム・アンダーソンの作品145点を収録した写真集。長谷部　徹による音楽が流れるなか，架空のギャラリーを歩きながら，子どもを被写体にした写真を鑑賞できる。

Windows95 & Macintosh

ダークファイバー

4/11　■NECインターチャネル　■AVG　■6,800円　■CD-ROM(2枚組)

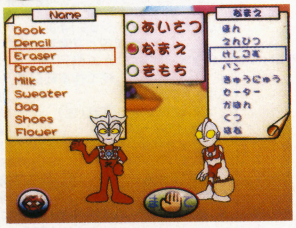


［海外から移植］西暦2043年のアメリカを舞台にした近未来SF・AVG。主人公の産業スパイが，人工知能との戦いにいどむ。立体パズルや電脳空間迷路など，サイバーパンク感覚の展開が楽しめる。

Windows95対応

ウルトラマンとおうちでスクール！

4/11　■Spike　■教育　■5,800円　■CD-ROM



ウルトラマンと勉強する教育ソフト・シリーズの第9弾。小学校入学前後の子どもが対象で，「国語」「算数」と，小学校に導入予定の「英語」の3科目を学べる。同シリーズは今作で完結。

Windows95対応

「ヨーロッパ紀行」フロリアン・ワーナー

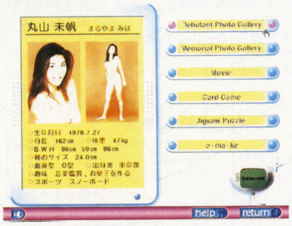
4/14　■インプローレ　■写真集　■3,800円　■CD-ROM

ドイツの著名な写真家，フロリアン・ワーナーによる，ヨーロッパの自然を撮影した写真集。数ある作品の中から，本人が日本向けに選択した美しい光景の写真を，高画質で堪能できる。

Windows95 & Macintosh

デビュタントVol.2 ～小麦色のマーメイド

4/16　■東芝EMI　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM



アイドルのタマゴたち6人のデータが収録されたプロモーション・ソフトの第2弾。インターネットを使用した人気投票を行ない，入賞した女の子にイベントなどへの出演のチャンスが与えられる。

Windows95 & Macintosh

闘魂バトルロイヤル デジタル玉手箱

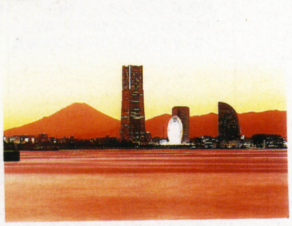
4/16　■東芝EMI　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM

新日本プロレスに関する，あらゆる映像を盛り込んだデータ集。人気レスラーたちの名言集をはじめ，決め技100選やカルトクイズなどを収録。坂井永年のイラストを使用した素材集も入っている。

Windows95対応

「YOKOHAMA」浜口タカシ／西村健子

4/14　■インプローレ　■写真集　■3,800円　■CD-ROM



異国情緒あふれる横浜の街を，当地在住の写真家・浜口タカシと西村健子が撮影した作品。ベイブリッジやランドマークタワーなどの近代的建物から，異人館などの歴史的建物までを幅広く収めた。

Windows95対応

DAHLIA Vol.4「ピッタリーナ」

4/16　■東芝EMI　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM

絵と音楽のコラボレーション・ソフト『DAHLIA』シリーズ第4弾。絵本作家・荒井良二の世界と，ピチカートファイブのアレンジで知られる長谷川智樹，ボーカリスト・かの香織の音楽が交錯する。

Windows95対応

囀鳴（てんめい）～野鳥の世界

4/16　■東芝EMI　■データベース　■5,800円　■CD-ROM

文化放送の長寿番組「朝の小鳥」の45周年を記念した，鳥の鳴き声と谷口高司によるイラストを収めた鳥類データ集。日本の鳥180種と海外の鳥20種についての解説や，放送の裏話などを収録。

（キム・アンダーソン作品集）©1997 Kim Anderson/NBM Bahner Studios AG/HeARTWORKS GmbH-All Right Reserved-Licensed by Cosmo Merchandising

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム イタリア編

4/16 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

クラシックの名曲とその地方の風景が楽しめる，NHK番組のCD-ROM。ヴィヴァルディの「四季」をはじめ，ロッシーニやプッチーニなどによる名曲10曲の音と映像を堪能できる。

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム ロシア編

4/16 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

NHKにて放映された同名番組のデジタル・ソフト。「白鳥の湖」などの名曲を残したチャイコフスキーを中心に，番組の映像を収録。クラシック作曲家36人のデータベースも参照できる。

Windows95対応

笹倉鉄平作品集

4/17 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

やわらかな色使いと細緻な画風で人気の画家・笹倉鉄平の代表作44点を収録した画集。スライドショーやジグソーパズルなど，多彩なモードで鑑賞できる。音楽は世界的チェリストの溝口　肇。

Windows95対応

グランドキャニオン

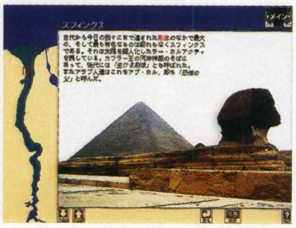
4/17 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

北アメリカに広がるグランドキャニオン国立公園の壮大な姿を，親子2代で撮影した約200点の神秘的な写真で再現。自然が創り出した大渓谷や，そこに生きる動植物の姿を記録している。

Windows95対応

世界紀行 エジプト

4/18 ■NECインターチャネル ■データベース ■5,000円 ■CD-ROM



［海外から移植］謎と神秘に満ちたエジプトの長い歴史と文化を収めたデータ集。ピラミッドやスフィンクスなどの画像約1,000枚や計10分のムービーを収録。ホルス神殿内部の探索も楽しめる。

Windows95対応

世界紀行 イタリア

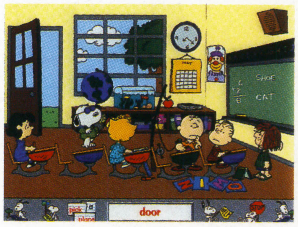
4/18 ■NECインターチャネル ■データベース ■5,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界各国の歴史と文化をさぐる『世界紀行』のイタリア編。ローマやフィレンツェなど，イタリアを代表する4つの都に残る建築物や芸術作品を，約800枚の画像を使って紹介する。

Windows95対応

スヌーピーの英語大好き

4/18 ■NECインターチャネル ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］スヌーピーたちが登場するマンガを読みながら，日常会話程度の英語が学べるソフト。文章作成やヒアリングなど，7種類の項目で英会話が学べる。英英・英和辞典機能つき。

Windows95対応

プロ野球名勝負・名場面特選 伝説のヒーローたちVol.1 豪打編

4/18 ■小学館プロダクション ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

プロ野球史上に名を残す，歴代のスラッガーたちの経歴を収録したデータ集。王・長嶋を代表とする，記憶に残る名選手たちの軌跡を，写真やムービーなどをまじえて参照できる。

Windows95対応

プロ野球名勝負・名場面特選 伝説のヒーローたちVol.2 豪腕編

4/18 ■小学館プロダクション ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

プロ野球史に輝く剛腕投手たちの活躍をふりかえるデータ集。'50年の第1回日本シリーズから昨年のオリックス日本一まで，名勝負のムービーや各種データなどをことこまかに収録している。

Windows95対応

江戸東京　古地図散歩

4/18 ■ポニーキャニオン ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM

幕末期に作成された，江戸の切り絵図33枚を再現した古地図画集。現在の地図との比較や600ものチェックポイントで，江戸と東京のちがいを鑑賞できる。歌川広重の風景版画50点も収録。

Windows95対応

S&VシリーズVol.16 ロワール河畔の古城

4/20 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,864円 ■CD-ROM

音楽用CDプレーヤーでも再生可能な，エンハンスドCD-ROMの写真集。フランス・ロワール川流域に点在する豪華な古城の姿を，ピアノとフルートによるクラシックの名曲とともに鑑賞できる。

Windows95対応

S&VシリーズVol.17 フィレンツェ・トスカーナ

4/20 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,864円 ■CD-ROM

エンハンスドCD-ROMの写真集シリーズ第17弾。イタリアはフィレンツェに広がる田園地帯，芸術家たちが愛したのどかな風景の写真約120点を，オーボエのコンツェルト6曲をバックに楽しめる。

Windows95対応

ヒマラヤ

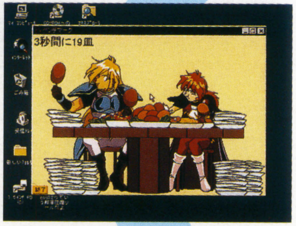
4/21 ■ダットジャパン ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

冒険家のマレック・グロノウスキーがプロデュースする，デジタル冒険旅行の第2弾。世界第3位の峰，カンチェンジュンガ山の麓に広がるシッキム国を訪ね，クイズを解きながら理想郷をめざす。

Windows95 & Macintosh

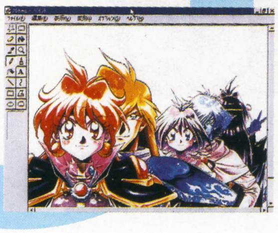
スレイヤーズでぢたるコレクションVol.1 スレイヤーズはいぱあ~リナちゃんと遊ぼう

4/23 ■角川書店 ■素材集 ■6,800円（予価） ■CD-ROM



大人気のアニメ「スレイヤーズ」のキャラが総登場する素材集。住所録やカレンダー，セーバー集など，あらいずみるいの描き下ろしイラストに彩られた実用的な機能が多数集められている。

▶第3期のテレビ・シリーズも開始された「スレイヤーズ」の魅力を満載



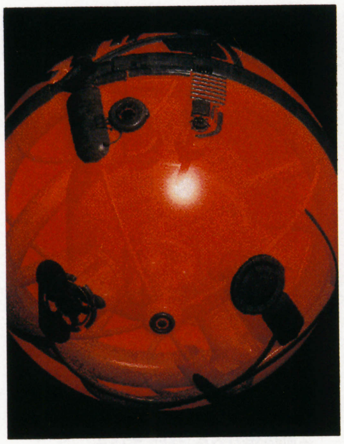
◀スクリーンセーバーは，タイマーによって時間ごとに内容が変化する

Windows95 & Macintosh

世界音楽紀行~オーストリア編

4/25 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

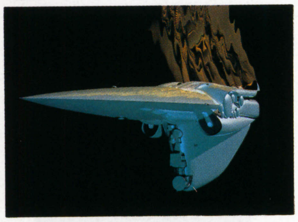
高音質の音楽と，曲にまつわる地方の風景が同時に楽しめる音楽紀行ソフト。モーツァルトやシューベルトなど，オーストリアゆかりの音楽家たちの楽曲と，現地の風景が味わえる。



Windows95対応

銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.1 リプライス・エディション

4/25 ■クエスト ■スクリーンセーバー ■2,980円 ■CD-ROM

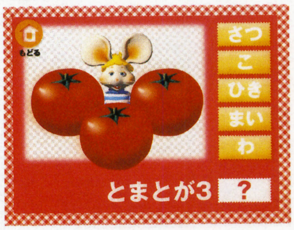


田中芳樹原作の人気小説「銀河英雄伝説」を題材にした，スクリーンセーバー&壁紙集の廉価版。従来版に収録されていたCDサウンドがカットされ，パッケージも簡略化されての発売となる。

Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑪ トッポとまなぼう1，2，3

4/25 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM



陽気でかわいいネズミのトッポ・ジージョといっしょに，さまざまな学習をするシリーズ第11弾。画面中に散らばるトッポを数えるなどのミニゲームをとおして，数の基本概念や数えかたを学ぶ。

Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑫ トッポとまなぼうABC

4/25 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

テレビアニメなどでもおなじみのトッポ・ジージョとともに勉強する教育ソフトの第12弾。英語の基本的な要素を，実際に発音を聞く「ヒアリング」などを使って，目と耳の両方で学習する。

Windows95対応

長くつしたのピッピ

4/中 ■インフィニシス ■教育 ■5,500円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界中で読まれている童話「長くつしたのピッピ」を題材にした教育ソフト。ピッピの物語を楽しみながら，「きせかえごっこ」「ピッピの音楽会」などのミニゲームで遊べる。

Windows95対応

ザ・シェフ

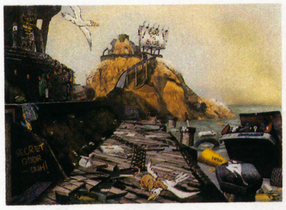
4/下 ■ミカド ■デジタルコミック ■4,800円(予価) ■CD-ROM

テレビドラマにもなった人気の料理マンガを，完全オリジナル・ストーリーでゲーム化。超一流の料理人・味沢　匠が，フランスの大富豪の依頼を受けたことから連続殺人事件に巻き込まれる。

Windows95対応

ピスト

4月 ■ズー ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］奥深い謎と世界観が好評な名作AVG『ミスト』をパロディ化したコメディ・ソフト。ピスト島のツアーに参加して，名所の絵はがきの中に隠されたさまざまなアクションを楽しむ。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

チベット・クエスト

2/22 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

写真家・松本栄一によるスチル250点をつうじて，チベット自治区の世界に触れる写真集。神秘的な文化遺産や密教などを，7つのテーマに分割して解説する。「チベット密教美術展」でのみ販売。

前号追補タイトル Windows95対応

美少女イラストコレクション

2/28 ■インナーブレイン ■イラスト集 ■3,980円 ■CD-ROM

カルトな人気を集めるアニメ雑誌「ファンロード」編集部が監修した，美少女イラストの作品集。編集部に寄せられた読者からのイラストの中から，厳選された優秀作100点が収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

深田久弥の日本百名山

3/7 ■NECインターチャネル ■データベース ■12,800円 ■CD-ROM(3枚組)

NHKにて放送された同名番組の映像と，山と渓谷社発行の本「AG（アルペンガイド）」の全ガイドを収録した登山データ集。山の概要やアクセス手段，宿泊情報などのデータが盛り込まれている。

前号追補タイトル Windows95対応

図鑑おもしろ博士 第6巻 魚

3/7 ■NECインターチャネル ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

さまざまな動植物を多角的に調べることができるデジタル図鑑の第6弾。海に生息する魚を中心に，約200種のイラストとデータを収録。サケの生態SLGや300問のクイズなどでも学習できる。

前号追補タイトル Windows95対応

図鑑おもしろ博士 第7巻 海の生き物

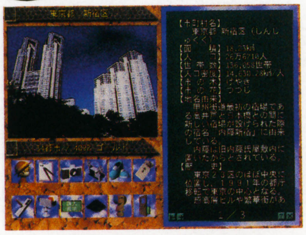
3/7 ■NECインターチャネル ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

デジタル図鑑シリーズの最終巻。魚以外の海の生き物を題材に，イカ，タコやカニなど175種の生態を参照できる。シリーズの特徴でもあるミニゲームや特別付録のカードも付随している。

前号追補タイトル Windows95対応

チリチリらんど日本編

3/7 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■8,000円 ■CD-ROM



約250か所の日本の都市の地理データが満載された日本地理資料集。各都市で出題されるクイズに答えながら全国をめぐり“日本チリチリ博士”をめざす。監修は北海道大学教授の氷見山幸夫。

前号追補タイトル Windows95対応

作ってみようよ 美少女戦士セーラームーン

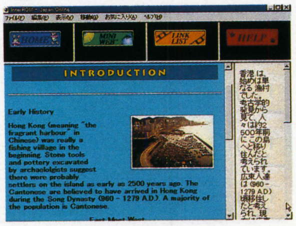
3/12 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

人気の高いアニメのペーパークラフトを作成する「作ってみようよ」シリーズ第1弾。子どもから大人までに人気の「美少女戦士セーラームーン」のキャラたちを，紙を切り貼りして作成する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

InterROMトラベル編 観光日記：香港

3/14 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

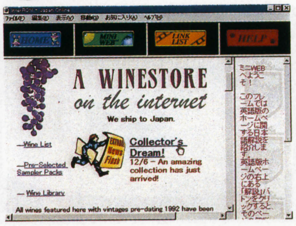


オフライン上でインターネットが参照できる同名シリーズの観光編。今回は香港を題材に，文化やショッピング情報など海外で人気のホームページを収集。香港のさまざまな側面が見られる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

InterROMライフスタイル編 ワイン

3/14 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

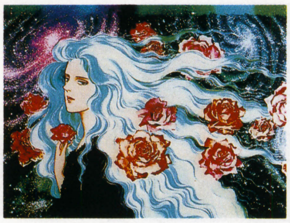


疑似ネットサーフィンが体験できる同名シリーズの1作。ワインの基礎知識にはじまり，グラスの選びかた，ワイン名鑑など多様なホームページを集めている。500件以上のリンク集も付属。

前号追補タイトル Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部 「里中満智子のファンタスティック・ミステリー まちこの千夜一夜MANIAX」里中満智子

3/14 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

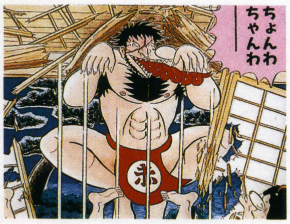


マンガをCD-ROMにまるごと収録するシリーズに，里中満智子が登場。「まちこの千夜一夜」に収録された短編に加え，作者のパーソナル・データも収録している。パソコン・ショップ流通版。

前号追補タイトル Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部 「嗚呼!!花の応援団MANIAX」どおくまん

3/14 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



アクの強い画風とギャグで，いまなお根強い人気を誇る同名マンガをCD-ROMに収録。全国応援団名鑑や，原作の舞台である大阪ガイドマップ，南河内大学応援団事典など，周辺情報も満載。

前号追補タイトル Windows95対応

ココのさんすうきょうしつ

3/14 ■ジン・コーポレーション ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] シンガポール教育省が推薦する教育ソフト。恐竜のココといっしょに，集合，数字，形状，重量の4項目を学習する。基本的な数の数えかたから四則計算，分数まで幅広く学べる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

いわさきちひろCD-ROM 「毎日あおうね」

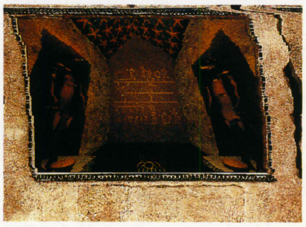
3/14 ■is MEDIA ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

暖かい絵柄で知られる，いわさきちひろの作品を収録した画集。子どもたちを描いたおなじみのイラストによるカレンダーやセーバー集，安曇野ちひろ美術館の案内なども収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

ピラミッド ファラオの夢

3/14 ■ジャストシステム ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 古代エジプトにタイムスリップした考古学者が，ファラオの遺志のもとでピラミッドを建設するAVG。エジプト文化をもとに，パピルスの作りかたや石の配置などの学習もできる。

前号追補タイトル Windows95対応

フランダースの犬

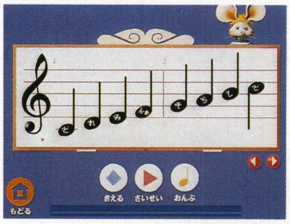
3/15 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

劇場版も公開された，「世界名作劇場」シリーズの1作「フランダースの犬」のデータ集。名場面のムービーやセル画をはじめ，原作者のプロフィールや時代背景など，詳細なデータを収めている。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑨ トッポのたのしいおんがくかい

3/20 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

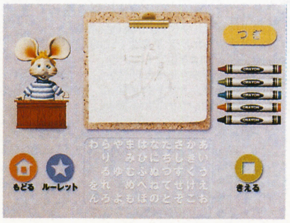


アニメでも有名なトッポ・ジージョと，さまざまなジャンルの学習をする教育ソフト・シリーズ第9弾。音楽にあわせてトッポが踊ったり，作曲などをしながら，楽器や音楽の基礎を学んでいく。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑩ トッポとまなぼうあいうえお

3/20 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

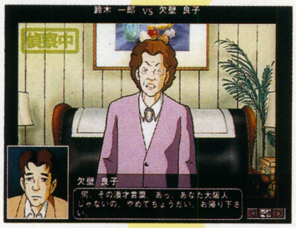


イタリア生まれのネズミ，トッポ・ジージョの教育ソフト・シリーズ第10弾。五十音や簡単な単語などといった言葉の基礎を，トッポとともに質問に答えながら学ぶ。対象年齢は2～6才程度。

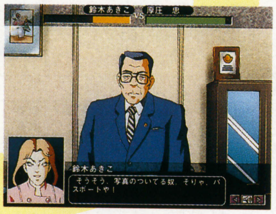
前号追補タイトル Windows95対応

必修大阪弁集中講座II ～2015年・東京人の逆襲

3/20 ■テイチク ■エンターテインメント ■5,500円 ■CD-ROM



▶ほめごろしや，ひとりボケつっこみなど，キャラによって得意技がちがう



◀ゲームの基本は「シャベリ」。工作員を派遣したらあとは会話を楽しむだけだ

東京人の逆襲にあった関西が，日本を大阪化しようとたくらむ，戦略SLG風の大阪弁教育（?）ソフトの続編。破壊工作員を関東の要人に派遣し，シャベリを駆使して東京人を大阪文化に染める。

前号追補タイトル Windows95対応

必修大阪弁集中講座Ⅰ＋Ⅱ 爆笑得々パック

3/20 ■テイチク ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

正しい大阪弁を学ぶ『必修大阪弁集中講座』と，大阪弁をあやつる特殊工作員が東京を大阪化していく『～II』がセットになったバンドル・パック。関西らしいノリのギャグが存分に楽しめる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

荒木経惟「旅少女」

3/21 ■デジタローグ ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM

アラーキーこと荒木経惟が手がけた，JR「青春18きっぷ」の写真の中から厳選された1,800枚を収録。井出 薫や木内美歩など9人の少女が，アラーキー独特の雰囲気で撮影されている。

前号追補タイトル Windows95対応

アクションデザイナー ウルトラマンティガ

3/21 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

ウルトラマン・シリーズの最新作「ウルトラマンティガ」のキャラクターを簡単に描けるお絵描きツール。番組でも使用された背景に，ウルトラマンや怪獣のスタンプを押していく。印刷も可能。

前号追補タイトル Windows95対応

画本 宮澤賢治(3)「雨ニモマケズ」

3/28 ■ジャストシステム ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM

宮澤賢治の幻想的な話と，版画家・小林敏也のさし絵をCD-ROMに収めた画本。有名な詩「雨ニモマケズ」を，俳優の渡辺 謙の朗読と，詩の内容を描写したムービーでじっくりと鑑賞できる。

前号追補タイトル Windows95対応

画本 宮澤賢治(4)「猫の事務所」

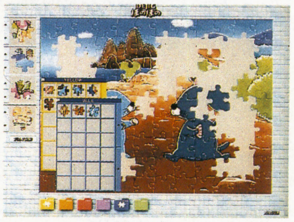
3/28 ■ジャストシステム ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM

宮澤賢治の名作を収録した画本の第4弾。四等書記の“かま猫”が懸命に生きる姿を描いた「猫の事務所」を，岸本加世子の朗読と版画家・小林敏也のムービーで堪能する。ぬり絵モードも付属。

前号追補タイトル Windows95対応

DEJIG「ぼのぼの」

3/28 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



いがらしみきお作のマンガ「ぼのぼの」が題材のジグソーパズル。パズルを完成させるとムービーが楽しめ，300&500ピースで作り上げればセーバーとしても使用できる。絵柄は合計20種類。

前号追補タイトル Windows95 & PowerMacintosh

シンカ日本語版

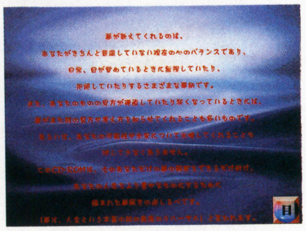
3／28 ■インタープログ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］崩壊を待つばかりの街，タリサールをさまよう少女ハイラインが，硫黄の雲に閉ざされた惑星からの脱出にいどむAVG。設定した時間で自動的にページが切り替わるオートモードを用意。

前号追補タイトル Windows95対応

夢事典

3／27 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM



眠っているあいだに見る夢の内容から，自分の深層心理や願望が判断できる夢事典のCD-ROM版。大量の項目で，あらゆる夢の解釈を参照できる。毎日の夢を記録する夢日記機能つき。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

コンビニパッケージゲーム

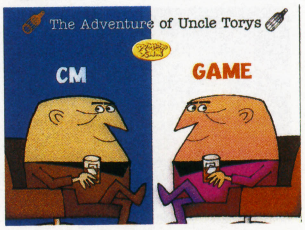
3／28 ■インナーブレイン ■オムニバス ■3,980円 ■CD-ROM

コンビニで販売されている，お菓子やカップラーメンなど食品のパッケージを題材にしたオムニバス・パズル。神経衰弱や絵あわせなどのゲームが，200種類以上のパッケージの絵柄で楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

アンクルトリスの大冒険

3／31 ■インナーブレイン ■アクション ■3,980円 ■CD-ROM



カラーテレビ創世期に話題となった，ウイスキー「トリス」のCMに登場していたアンクルトリスが主人公のアクション。盗まれたトリスを奪回する本編のほか，当時のCMムービー3編を収録。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

テレビアニメも再開された『スレイヤーズ』の素材集シリーズの発売がはじまっている。アスキー出版局の「マルチメディア図鑑」は書店流通タイトル。バンダイ『スーパーロボット伝説』の続編は東映編だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
1月28日	★マルチメディア植物図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
3月14日	★これが女子高生（うちら）の生きる道	データベース	インナーブレイン	3,980円
3月20日	★おはなしでてこい④	エンターテインメント	テイチク	5,800円
3月29日	★聖シラサギ女学園vol.1 鳩村リエ編	オムニバス	スパイスクリエイティブ	2,800円
	★聖シラサギ女学園vol.2 塚原ミホ編	オムニバス	スパイスクリエイティブ	2,800円
	★聖シラサギ女学園vol.3 砂田ミサキ編	オムニバス	スパイスクリエイティブ	2,800円
4月4日	★どうなっちゃうの!?エルロイ エルロイ＆ブルーの○△×大作戦 〜めざせ！むしむしチャンピオン!!	教育	アスク講談社	5,800円
4月5日	★ランドセル小学2年	教育	がくげい	8,500円
4月18日	★ショッキングピーチ	エンターテインメント	インナーブレイン	3,800円
	★フライング	エンターテインメント	インナーブレイン	3,800円
	★ブラックマリア	エンターテインメント	インナーブレイン	3,800円
	★マリア・ラ・ドゥース	エンターテインメント	インナーブレイン	3,800円
	★スワローテイル	データベース	ポニーキャニオン	7,800円
4月25日	★極楽！コスプレパラダイス	データベース	インナーブレイン	5,980円
	オッドボールズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	★CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル① しっぽでメッセージ	図鑑	ジャストシステム	未定
	★CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル② ハラペコ大作戦	図鑑	ジャストシステム	未定
4月予定	★マルチメディア犬図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
5月9日	ゴジラと仲間たち 料理・生活の巻（仮）	教育	Spike	5,800円
5月15日	★Cats in the sun II（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★遙かなる古代遺跡（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
5月16日	★ねぎ3世	エンターテインメント	エーアンドピーコーディネータージャパン	3,580円
5月21日	★スレイヤーズでぢたるコレクションVol.2 スレイヤーズはいぱあ・TV〜リナと無敵のご一行でえたぁふぁいる	素材集	角川書店	5,800円
5月22日	★おさかな図鑑第三集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	★おさかな図鑑第四集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
5月23日	魔法少女プリティサミー DAY AFTER DAY（仮）	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
5月28日	コミックオンVOLUME 4	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
5月中旬	★タイム・マシーン365 〜発想転換 雑学事典	教養	ダットジャパン	7,800円
5月下旬	大正の文豪	教養	新潮社／NECインターチャネル	7,000円
5月予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	（予）5,800円
	AQUAZONE™ オプションディスク・MEKASIAシリーズ「ジルコ・ドラコ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	釣りバカ日誌（仮）	フィッシング	ケイエスエス	9,800円
	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
	「トイ・ストーリー」アクティビティー・センター	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
春頃予定	★マルチメディア自動車図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	★マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	★マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	生命 第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	6,800円
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	オペル	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
6月21日	★スレイヤーズでぢたるコレクションVol.3 スレイヤーズはいぱあ・NEXT〜それ行け♥なかよし4人組	素材集	角川書店	5,800円
6月25日	いのまたむつみ作品集〜Hades	画集	バンダイビジュアル	5,800円
6月中旬	★クラシック・ランドVol.4 〜ビヴァルディ in ヴェネチア	エンターテインメント	PSD	5,800円
6月予定	「101匹わんちゃん」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965〜1969	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
	★スーパーロボット伝説 東映編	データベース	バンダイ	（予）6,800円
	かたちのえほん	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	7,800円
	ジグソー・ワールド	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	6,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
7月27日	CYLICA	教育	富士通パレックス	6,600円
夏頃予定	★マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	★マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	★マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー出版局	〈込〉4,800円
	★マンガCD-ROM倶楽部「あしたのジョーMANIAX」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	未定
	リブン〜ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	沖縄諸島（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	ラブセラピー	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
秋頃予定	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本百名山 I	写真集	シンフォレスト	3,900円
	日本百名山 II（仮）	写真集	シンフォレスト	3,980円
97年予定	あさりよしとお「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	8,800円
	大塚康生	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集「カレイドスコープ」	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
未定	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	爆笑！英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.5	素材集	ガイナックス	（予）6,800円
	世界の蝶〜極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	★ポンキッキーズスクリーンセーバー「P-kies SAVER」	スクリーンセーバー	ジャストシステム	2,800円
	★おさかな図鑑第五集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	★おさかな図鑑第六集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ〜カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	オーシャンライフ〜ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	FOR YOU VOL.3（仮）	SLG	富士通パレックス	4,800円
	DEJIG KIDS	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	DEJIG「サラブレッド」（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月20日	★ケンイチ君のトラベル英会話Vol.1〜ドキドキ入国編	教育	メディア・ナビゲーション	7,800円
3月中旬	★アニメ歴史シアター第2巻	教育	アドウィン	3,800円
	★ワンツーあにまる第3巻	教育	アドウィン	3,980円
4月11日	★InterROM趣味編 バス・フィッシング	エンターテインメント	ジャパンオンライン	2,980円
4月16日	★NNNニュースプラス1 報道記録1996	データベース	東芝EMI	4,800円
4月18日	★デジタルな紙のいきもの 廣岡正勅のペーパーアート サファリの動物篇	ツール	is MEDIA	4,800円
4月28日	★作ってみようよクレヨンしんちゃん	エンターテインメント	インナーブレイン	3,980円
5月上旬	世界音楽紀行〜南ヨーロッパ編	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
5月予定	マイリトルコンポーザー チャイコフスキー	エンターテインメント	ダットジャパン	3,800円
春頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
	ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
6月予定	マイリトルコンポーザー モーツァルト	エンターテインメント	ダットジャパン	3,800円
	★ケンイチ君のトラベル英会話Vol.2〜ハラハラL.A.編	教育	メディア・ナビゲーション	7,800円
8月予定	★天楼都市（仮）	AVG	ケイエスエス	（予）9,800円
未定	星空の伝説〜ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1〜AYAME（ガイナックス）春頃●スモッカの世界一周（CAIメディア共同開発）3月10日→4月20日●スモッカリトルワールド2（CAIメディア共同開）4月→5月●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ（ダットジャパン）4月→6月●フィレンツェ日本語版（マルチソフト）春頃→未定●魔法陣グルグル〜ふしぎクリック絵本（アスキー）3月→3月7日●算数ワンダーランド かずのカーニバル（システムソフト）2月下旬→2月22日●スターサイト（ダットジャパン）4月下旬→5月●マイリトルコンポーザー ベートーベン（ダットジャパン）3月下旬／4,800円→3月28日／3,800円●酒楽 '97年度版（富士通パレックス）3,500円→3,800円●DEJIG「JR特急」（増田屋コーポレーション）3月6日→3月13日●S＆VシリーズVol.12 テムズの四季（日本コロムビア）2月21日→2月20日●S＆VシリーズVol.13 アンダルシア（日本コロムビア）2月21日→2月20日●おはなしのもり③（マルチソフト）3月→4月上旬●クラシック・ランドVol.3〜Special Collection（PSD）3月下旬→3月28日●ピーターラビットのマスガーデン日本語版（マルチソフト）3月→3月21日●親子で楽しむルーブル美術館日本語版（ジャストシステム）3月中旬→3月14日●InterROMトラベル編 観光日記：ロサンジェルス（ジャパンオンライン）［Windows95専用ハイブリッド］●InterROMライフスタイル編 クッキング（ジャパンオンライン）［Windows95専用ハイブリッド］●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅（CAIメディア共同開発）2月10日［Windows95］→3月20日［Windows95専用ハイブリッド］●アニメデザイナー ドラゴンボールZ（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）3月［Windows95対応ハイブリッド］→3月21日［Windows95対応］

（マ）……日本語マニュアル付英語版／（PA）……ピピンアットマーク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作
※3月号の当コーナーで，『日本地理チャレンジャーズ』の発売元が誤って表記されていました。正しくは「がくげい」です。訂正するとともに，関係者ならびに読者のかたがたにお詫びいたします。

Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

今月の新作

モニター内の奇妙な世界。環境ソフトにキラ星あり

今月のラインナップの中で異彩なのが，光栄の『ヴァーチャパークtheフィッシュ』だろう。魚の形をしていれば，なんでも水槽の中で飼えるという内容なので，「泳ぐタラコ」だとか「人面魚」だとかを，絵に描くだけで作ることができる。ラクガキ好きの人にオススメの作品だ。

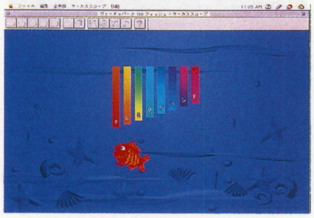
もっとリアルさをもとめる人には『ディスタント・サンズ』。さまざまな日時，場所で観測できる星空を画面に映しだすというソフトだ。眺めているのが退屈になったら好きな星をクリックして，動画をまじえた詳細な解説を見るのも楽しい。

ほか，ゲーム・タイトルや教育ソフトも充実している。今月は，かなりの豊作だ。　（斉藤通彦）

PowerMac専用

ヴァーチャパーク the フィッシュ

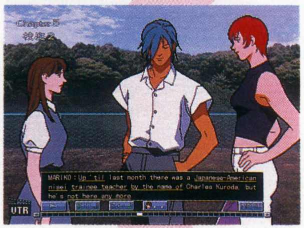
4／4　■光栄　■エンターテインメント　■9,800円　■CD-ROM



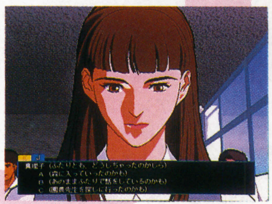
［Windows95から移植］自分で描いた魚の絵が，魚となって泳ぎだすソフト。用意されている写真やイラストを利用することも可能。エサを与えて繁殖させたり，音楽を教えることもできる。

ダークハンター（上）異次元学園

4／4　■光栄　■教育　■8,800円　■CD-ROM



▶前作にあたる『EMIT』と同様，AVG的な要素を満載した英会話ソフトだ



◀奇怪なツタの妄想を見るようになった高校生・真理子が巻き込まれる事件とは

英語音声によるアニメーション・ドラマの合い間に，読解力を試す練習問題やミニゲームが挿入される英語教育ソフト。原作には栗本　薫，キャラクター・デザインには上條淳士を起用している。

キッズランド～パンツの国は大さわぎ！

4／4　■アスク講談社　■教育　■5,800円　■CD-ROM

［海外から移植］ふしぎの国パンチルバニアの建物をめぐり，住人たちと多彩なミニゲームを楽しむ。絵あわせゲーム，道具の組み合わせ，文化や歴史の説明など，遊びながら知育できる。

PowerMac専用

ワールドコンクエスト～大航海時代シミュレーション

4／4　■インタープレイ／セメル　■SLG　■8,800円　■CD-ROM

［海外から移植］大航海時代の新大陸にて，集落や植民地の運営を行なうSLG。周囲の探険や都市の開発で国力を強めながら，他国の植民地と争い，最終的には連邦結成や本国からの独立をめざす。

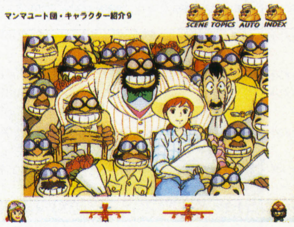
世界の美術館 ウィーン美術史美術館 I

4／10　■インター・カルチャー・クラブ／アポロンクリエイト　■データベース　■11,400円　■CD-ROM

ウィーン美術史美術館のコレクションの中から，ブリューゲル名画群，ルーベンス，レンブラント，デューラーの名作絵画など，39名の画家の手による58点の作品を収録したソフト。

THE ART OF 紅の豚

4／25　■徳間書店　■画集　■5,800円　■CD-ROM



第一次大戦後の飛行機乗りたちの生きざまを描く，同名映画のカットを集めた画集。複葉機の美しい飛行を表現するためのさまざまな描写テクニックを，実例によって解説してくれる。

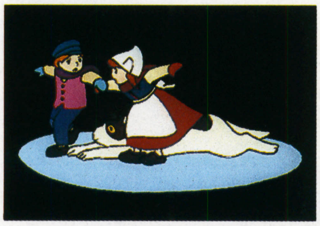
世界の美術館 ウィーン美術史美術館 II／オーストリア絵画館

4／25　■インター・カルチャー・クラブ／アポロンクリエイト　■データベース　■11,400円　■CD-ROM

美術作品を収録したソフト。15～18世紀のヴェネツィア派の名作や，クリムト，シーレなどの19世紀末に活躍したオーストリア画家の作品を収録している。全47名，60点の絵画を参照可能。

世界名作劇場スクリーンセーバーVol.2 パトラッシュ&アメディオ

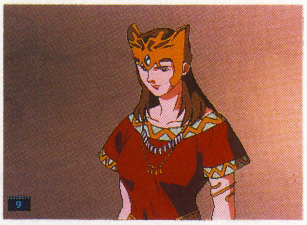
4／25　■バンダイビジュアル　■スクリーンセーバー　■5,800円　■CD-ROM



アニメ「世界名作劇場」に登場したキャラクターを起用したセーバー，壁紙，アイコン集。「フランダースの犬」「母を訪ねて三千里」の主題歌カラオケも収録している。特製マウスパッドつき。

ダークハンター（下）妖魔の森

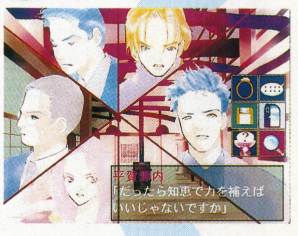
4／25　■光栄　■教育　■8,800円　■CD-ROM



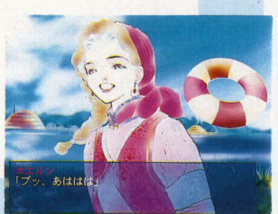
キャラクター・デザインに上條淳之，声優に皆口裕子，石田　彰らの一流スタッフを起用した英語学習ソフト。「自分」を主要キャラ3人から選択でき，多様な単語や言いまわしを学べる。

英雄降臨～The Seven Heroes&Cinderella

4／下　■アルファ・オメガソフト　■RPG　■価格未定　■CD-ROM（2枚組）



▶基本はコミュニケーションRPGだが，AVG，対戦格闘などの要素もある



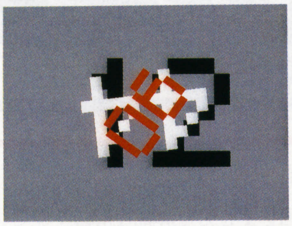
◀移植に際して，声優のこおろぎさとみが歌う主題歌が新しく収録された

［Windowsから移植］歴史上の英雄の力を借りて世界を制覇するRPG。対話と説得で仲間を増やしつつ，最愛の相手をさがしていく。シナリオ，グラフィックは漫画家の佐々木潤子が担当している。

前号追補タイトル

前田ジョン「12 o'clocks」

2／19 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

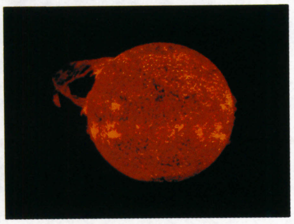


「デジタローグ・リアクティブ・ブック」第3弾。それぞれに趣向を凝らした，12種類の時刻表示機能により，“時”を表現している。デスクトップ・アクセサリーとしても使用可能。

前号追補タイトル

ディスタント・サンズ for Macintosh ヘール・ボップ彗星キャンペーン版

2／28 ■エー・アイ・ソフト ■教育 ■9,800円／7,800円（キャンペーン版） ■CD-ROM

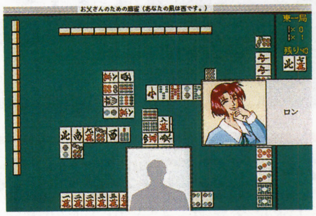


［海外から移植］太古から現在までの任意の時間・位置から見た星空を再現できる天文ソフト。ヘールボップ彗星のデータが追加されている。初回3,000本はキャンペーン価格で販売。

前号追補タイトル

お父さんのための麻雀

3／21 ■ITOCHU ■麻雀 ■3,980円 ■3.5'2HD

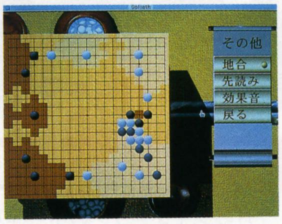


［Windowsから移植］囲碁，チェスにつづく「お父さんのためのPCゲーム」シリーズ第3弾。手筋やレベルのことなる8人のキャラクターから対戦相手を選び，4人打ちの麻雀対局を楽しむ。

前号追補タイトル

碁聖ゴライアス

3／21 ■サンソフト ■囲碁 ■10,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］現在発売されているコンピュータ囲碁では最強クラスとなる4級レベルの棋力を持つソフト。3段階のレベルとハンディが設定できるので，初心者から上級者まで楽しめる。

前号追補タイトル

碁聖ゴライアス 詰碁

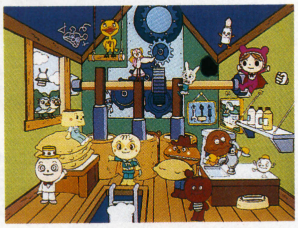
3／21 ■サンソフト ■詰め碁 ■8,900円 ■CD-ROM

詰碁を900問以上収録した『ゴライアス』の問題集。各種難易度の問題が用意されており，碁力養成がはかれる。プレイヤーの有効手に対して，対局と同じようにコンピュータが手を打ってくれる。

前号追補タイトル ピピン対応／PowerMac専用

アンパンマンとあそぼう！2

3／21 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



アニメ「それいけ！アンパンマン」を題材にした教育ソフト。画面上のキャラクターや物体をクリックすると，さまざまなイベントが発生する。なぞなぞなどのミニゲームも楽しめる。

前号追補タイトル

実機パチスロシミュレーター2 For Macintosh

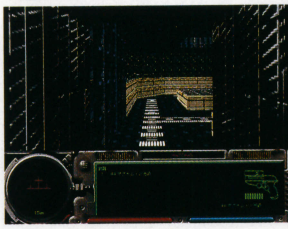
3／28 ■ネクストン ■パチスロ ■9,800円 ■CD-ROM

［Windows95から移植］実機パチスロを，実写取り込みやサンプリング・サウンドで再現したパチスロ・ソフト。6種類の台に挑戦できる。アドベンチャー形式で進行する実践モードも収録。

前号追補タイトル

マラソン～インフィニティ 攻略本バンドルセット

3／上 ■アテイン ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］数多くの武器を駆使して，仕掛けに満ちた迷宮から脱出する3Dアクション・ゲームと攻略本のセット。攻略本付属CDにはリプレイ・データやオリジナル・マップが収録されている。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

タイトーの『パズルボブル2』が，インタープレイから発売される。リバーヒルソフトの『かわいい女』は，レイモンド・チャンドラー作のハードボイルド探偵小説をゲーム化したもの。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月14日	★JAMES BURK'S CONNECTIONS for Macintosh（マ）	教育	エー・アイ・ソフト	7,800／9,800円
4月予定	ガンダム0079 リミテッドエディション	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	ズッコケ三人組（PA）	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	クレイジー・ミュージック・ファクトリ	エンターテインメント	富士通	6,600円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	6,600円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC（マ）	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
5月15日	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱	スクリーンセーバー	コナミ	（予）4,800円
5月30日	★ワールドミステリーシリーズ1 「かわいい女」The Little Sister	AVG	リバーヒルソフト	9,800円
5月中旬	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
5月下旬	地球探検大博物館 キャット館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
	地球探検大博物館 鳥類館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
5月予定	★インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
春頃予定	★パズルボブル2	パズル	インタープレイ／インナーブレイン	7,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
6月21日	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	（予）5,900円
6月27日	★タイムゲート	AVG	ケイエスエス	（予）11,400円
	GE・TENIII	SLG	GE・TEN	未定
6月下旬	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
6月予定	★AMBER JOUMEY'S BEYOND 日本語版	AVG	アテイン	10,800円
	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	ドキドキON AIR（仮）	SLG	ボトムアップ	9,800円
	フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
8月予定	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	（予）4,800円
夏頃予定	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	未定
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	夢姫ラビー	教育	ソース	（予）9,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
▼パワーMac専用				
4月予定	SDガンダムウォーズ（PA）	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
春頃予定	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	実機パチスロ シミュレーター2（PA）	パチスロ	ネクストン	9,800円
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
▼ピピンアットマーク専用				
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●けろっぴ デイ ホッパー（メガ・ウェブ）未定●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版（マイクロマウス）4月●ディグ日本語版（マイクロマウス）4月→4月3日●［ピピン専用］ぼのぐらし（アミューズ）未定●［ピピン専用］ドン・キウォーク（メディア・ファイブ）未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh（クエスト）2月28日→3月28日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh（クエスト）3月14日→3月28日●スパイクラフト（アクティビジョン・ジャパン）4月4日●ハインド（イマジニア）価格未定→9,800円●クリッククッキング③道場六三郎～家庭で作れる“みちば和食”の世界（イマジニア）2月28日→3月14日●バーチャル・シアター・シリーズ⑧愛の果てに～The Inncent（サクセス）2月28日→4月18日●ブルーサンゴ（ジャイロ）3月下旬→4月11日●天城紫苑（クリップハウス）3月→3月28日

（PA）……ピピン対応／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DOS/Vも，そろそろ発売本数にかげりが見えてきた。海外の大作の登場に期待したいところだ。

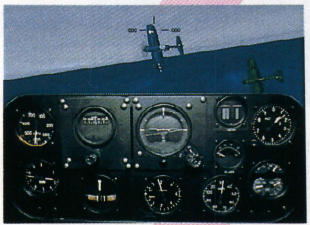
今月の新作

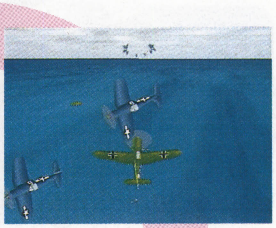
快適なゲームのために絶大なマシンパワーを要求するフライト・シミュレータ・ソフトは，いまでもDOS/Vが第一人者。今月紹介の『ファイターデュエル』もそんな空戦ソフトで，全米でトップ3の座を射止めた作品だ。高度による性能の変化までシミュレートするなど，再現度はマニアでも満足できる高さ。『サークル・オブ・ブラッド』はCD2枚組みで，プレイ時間50時間以上の大型AVGだ。

前号追補タイトル

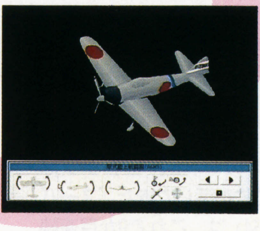
ファイターデュエル

12／20 ■ポリグラム ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM





▶視点の切り替えにより，自機を外側から見ることも可能になっている



◀離着陸が航空母艦と陸上滑走路から選択できるという機能も搭載

［海外から移植］第二次世界大戦のプロペラ機による空中戦をテーマにしたフライト・シミュレータ。日米独英の名戦闘機16機種を，飛行特性から計器盤のデザインにいたるまで正確に再現している。

日本語マニュアル付英語版

CIRCLE OF BLOOD (サークル・オブ・ブラッド〜謎の聖騎士)

3／7 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■8,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)

▶探索可能なシーンは70以上。登場人物も60人を越えるという超大作だ

◀パリを旅行中の青年ジョージは，突然の爆発事故に遭遇して……

アニメーター，脚本家，作曲家として有名なフェロングが，2年以上を費やして制作したAVG。ごく普通のアメリカ人青年が，ふとした事件からカルト集団の悪魔的な計画に巻き込まれていく。

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

今月のニュー・エントリーは，バンダイから発表された『アニモス』のみ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月予定	セトラーズII	SLG	アートディンク	未定
	★アニモス	SLG	バンダイ	未定
春頃予定	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
夏頃予定	ARMORED FIST 2 : MIA 2 ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	(タイトル未定)	フィッシング	アクアシステム	未定
	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●COMANCHE3(マイクロマウス)4月→4月3日●ウォークラフトII〜暗黒大戦その後(ソース)3月7日→5月17日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

大作『女神転生』シリーズ作品が，ついに発売となる。ファンならずともチェックしておきたい。

偽典・女神転生〜東京黙示録

4／4 ■アスキー ■RPG ■12,800円 ■CD-ROM

家庭用ゲーム機で大人気の『女神転生』シリーズのパソコン・オリジナル作品。崩壊後の東京を舞台にした，悪魔たちの戦いに主人公が巻き込まれていく。評判の高い「魔獣合成システム」も健在。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

長らく延期されていた『偽典・女神転生』が発売され，落ち着いた感が……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	9,800円
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	時の伝説〜フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
▼PC-9821(256色, CPU386以上が必要な作品)				
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●囲碁IV(アスキー)未定●ウォークラフトII〜暗黒大戦(SSIトリスター)4月5日→5月3日●フォトジェニック(サンソフト)3月→4月

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

コンビニ販売専用

ゲーム宝箱4号

■日本IBM／花王 ■オムニバス ■780円 ■CD-ROM ■Windows95

デイトナUSA/3Dウルトラピンボール2/真サムライスピリッツ/スペースインベーダー/進め！ベンチャー企業の体験版集。

パズルの惑星

■花王 ■パズル ■980円 ■CD-ROM ■Win95／Mac

クイズ王選手権／スライドワーズ／お絵かきロジック／ナンバークロス／まじかるユミちゃんの各種パズルを収録。

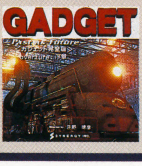
ソリティア デラックス

■CDウェーブ／花王 ■カードゲーム ■1,480円 ■CD-ROM ■Windows95

アコーディオン，クロンダイク，ピラミッド，スパイダーなど，24種類のひとり遊びカードゲームを収録したソフト。

ガジェット

■日本IBM／花王 ■AVG ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95／PowerMac



高い評価を受けたAVGの完全版。美しいグラフィックとともに，SFストーリーが展開する。全4枚中，序章の1枚を収録。

もうぢゃ

■富士通パレックス／花王 ■アクションパズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

同種のコインを縦，横に並べて両替し，消していく落ちものパズル。対人および対コンピュータ対戦が可能。

秋元綾香物語

■花王 ■エンターテインメント ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95／Mac

ビジュアル・タレント，秋本綾香が主役のCD-ROM。サイパン撮りおろしのムービーや写真集，新曲などを収録している。

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『マリオカート64』のトップは安泰。2位に復活してきた『スーパーマリオ64』は，これで9か月連続のランクインとなる。3位には，再登場の『J2』が入ってきた。

1 マリオカート64

前1位

●任天堂
●レーシング
●9,800円

2 スーパーマリオ64

↑前4位

●任天堂
●アクション
●9,800円

3 ワンダープロジェクトJ2 〜コルロの森のジョゼット

↑再登場

●エニックス
●AVG
●9,800円

4 前2位 実況Jリーグ パーフェクトストライカー

●コナミ
●サッカー
●9,800円

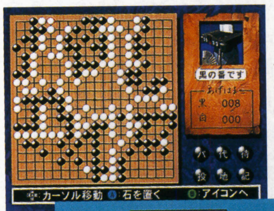
5 前3位 超空間ナイター プロ野球キング

●イマジニア
●野球
●9,980円

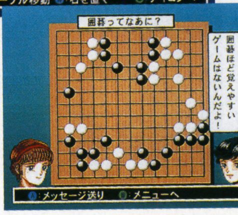
超高速 セタの新作はニンテンドウ64初の本格囲碁ソフト

セタのN64第3弾は本格囲碁ソフト『雷のごとく』だ。マシンパワーをフルに活かした思考時間の速さが最大のウリで，CPUの長考に悩まされることなく快適な対局が楽しめるようになっている。

10人を相手に勝ち抜き戦が楽しめる「登竜門」のほか，プレイモードは全部で3つ。わかりやすい囲碁入門モードも用意されているので，初心者も安心してプレイできるぞ。　（八巻将之）



◀これは通常の対局モード「仁王門」の画面



▶囲碁入門モードも搭載。ここで勉強しよう

雷のごとく〜超高速囲碁

■セタ　■囲碁
■9,800円（予価）　■5月発売予定

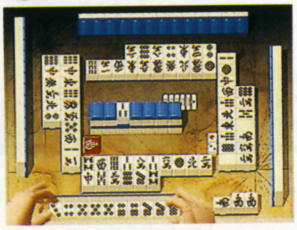
Algorithm Licensed by Toyogo, Inc.
©1996-1997 David Fotland.
©1997 SETA CORPORATION

今月の新作

今月は2タイトルが発売される。待望の『スターフォックス64』は，振動パックを同梱しての登場だ。なお，振動パック単体は1,400円で同時発売。

麻雀64

4／4　■光栄　■麻雀　■9,800円（予価）　■64メガ・カートリッジ



エリート雀士の育成校「麻雀大学」を舞台とした麻雀ゲーム。各種設定での対局をこなして卒業をめざす。ロン率，リーチ率などの対局成績表示や，麻雀ルール説明モードなども用意されている。

スターフォックス64

4／27　■任天堂　■3Dシューティング　■8,700円　■96メガ・カートリッジ

スーパーファミコンで好評を博した名作3Dシューティングが N64に登場。戦闘機による空中戦だけでなく，戦車を使った地上戦も楽しめる。仲間からの通信は音声で流れる。振動パックを同梱。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

コナミから新しく2作品が公表されたが，そのうちの1タイトルが興味深い。人気シリーズ『悪魔城ドラキュラ』の3Dバージョンなのだ。先月から本体価格が16,800円に下がり，いよいよN64戦線が本格始動してきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月30日	時空戦士テュロック	3Dアクション	アクレイムジャパン	7,800円
5月中旬	雷のごとく〜超高速囲碁	囲碁	セタ	未定
5月下旬	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	8,800円
	64大相撲（仮）	相撲	ボトムアップ	未定
5月予定	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	9,800円
	本格４人打ちThe麻雀64	麻雀	ビデオシステム	9,800円
春頃予定	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）8,800円
	がんばれゴエモン５〜ネオ桃山幕府のおどり	アクション	コナミ	（予）9,800円
6月14日	スターウォーズ 〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	未定
6月予定	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
7月予定	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	未定
	森田将棋64	将棋	セタ	未定
8月上旬	麻雀放浪記クラシック	麻雀	イマジニア	8,900円
夏頃予定	３Ｄ格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定
	リーズン（仮）	ボードゲーム	イマジニア	未定
	★飛龍の拳ツイン	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	未定
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	爆ボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）	アクション	コナミ	未定
97年予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	（予）9,800円
	ゼルダの伝説64（仮）	未定	任天堂	未定
	サッカー64（仮）	サッカー	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	★フライトシミュレータ（仮）	フライトSLG	ビデオシステム	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	アクション	エニックス	9,800円
	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	★悪魔城ドラキュラ３Ｄ	アクション	コナミ	未定
	★新・格闘〜バトルダンサーズ（仮）	対戦格闘	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	アクション	日本システムサプライ	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	未定
	ゴールデンアイ　007（仮）	3Dシューティング	任天堂	未定
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	未定
	マザー３〜キマイラの森（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG２（仮）	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T&Eソフト）未定●JリーグLIVE64（エレクトロニック・アーツ・ビクター）3月→3月28日●ドラえもん〜のび太と3つの精霊石（エポック社）3月→3月21日

★……今月DataBaseに初登場した新作

セガサターン

SEGASATURN

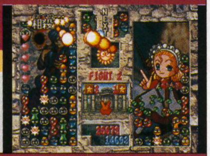
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

上位7作が初登場となった今月のランキングは，『サクラ大戦 花組通信』がトップ。いまさらながらサクラ人気の根強さにはおどろかされる。『花組コラムス』もランクインはまちがいなしか？

1 サクラ大戦 花組通信
初登場
●セガ
●ディスクマガジン
●4,800円

2 ぷよぷよSUN
初登場
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円



3 ルームメイト～井上涼子
初登場
●データム・ポリスター
●SLG
●5,800円

4 だいな♥あいらん
初登場
●ゲーム アーツ
●AVG
●6,800円

5 重装機兵レイノス2
初登場
●メサイヤ
●アクション
●5,900円

6 蒼穹紅蓮隊 初登場
●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●シューティング
●5,800円

7 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） 初登場
●セガ
●AVG
●2,800円

8 イヴ・バーストエラー 前1位
●イマジニア
●AVG
●7,800円

9 SEGA AGES/ファンタジーゾーン 初登場
●セガ
●シューティング
●3,800円

10 だいな♥あいらん 予告編 前8位
●ゲームアーツ
●ディスクマガジン
●2,300円

文書作成 光栄のワープロセットがリニューアル

光栄の「セガサターン用ワープロ・キーボードセット」が，3月28日に34,800円で発売になった。これは，昨年11月に発売されたワープロセットに，キーボードと特製名刺プリント用紙（50枚）を同梱したもの。さらに，ワープロソフト内のクリップアートには，『三國志』『信長』などの光栄キャラクターに加え，コナミの『ときめきメモリアル』のキャラクター・データが追加されている。これを使えば手軽にオリジナル名刺が作れるぞ。　（白川大輔）

▲キーボードはパソコン感覚で使用できる。なお，セガサターンフロッピーディスクドライブは別売りだ

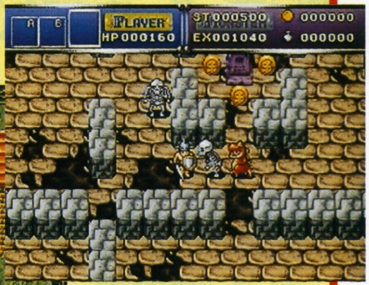
©KONAMI

発表会ラッシュ 2～3月に行なわれた発表会をまとめて紹介するぞ

ここ2か月ほど，セガサターンの新作ソフト発表会が相ついだ。日本ファルコムのサターン参入やハドソンの新作AVGの公表，『スーパーロボット大戦』最新作のお披露目や移植作品の主題歌のレコーディングなど，4作品が新たにリリースされたのだ。サターン・ユーザーにとっては，どれも耳よりなタイトルばかり。そこで，発表会で得られた情報をもとに，その4本を紹介していこう。

日本ファルコム＆日本ビクター

日本ビクターから，名作RPG『ザナドゥ』『イース』『ドラゴンスレイヤー』の3作を1本にまとめてアレンジ移植した『ファルコムクラシックス』が発売される。これによって，日本ファルコムが正式にサターンへ参入することになった。『イース』以外は，改良バージョンも収録される予定だ。

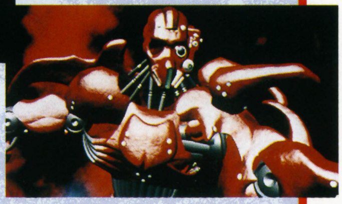


◀▲初回分は，設定資料などを収録したスペシャルディスクつき（上は『ドラゴンスレイヤー』，左は『イース』）

ハドソン

ハドソンから発表されたのは，AVGの『ウイルス』。ときは22世紀，人類は「電脳（サイバー）ネットワーク」と呼ばれる仮想現実世界を構築していた。そんなサイバースペースを舞台に，電脳犯罪捜査官サージが，殺人ウイルスのせん滅作戦を最後に消息を断った兄・レオンのゆくえを追う……というのが大まかなストーリー。もちろんサージとはプレイヤー自身のことだ。発売は8月の予定。CD-ROM3枚組というこの超大作，首を長くして待っておこう。

CGとアニメの融合

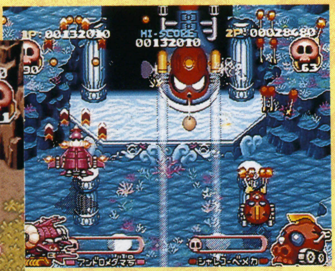


◀▼左はタイトル画面。下はどうやらボスキャラのひとりのようだが……。モンスター・デザインは韮沢　靖が担当している

バンプレスト

バンプレストからは2作品が発表された。まずはPSからの移植となる『ボカンと一発！ドロンボー完璧版』。悪玉トリオのドロンボー一味をあやつり，タイムボカンシリーズの善玉と戦うというシューティングだ。移植にあたり，ステージ数の増加，善玉キャラのボイス新録のほか，山本正之氏の作詞・作曲・歌唱によるオリジナルのオープニング・テーマと，それにあわせたムービーが収録された。

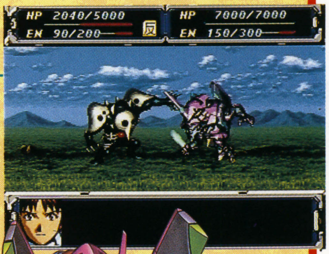
▲オープニング曲はアニメの主題歌も手がけていた山本正之が直々に参加

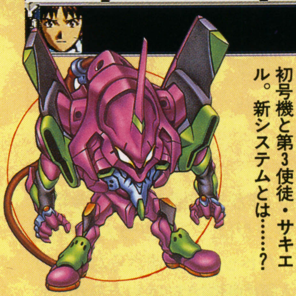


◀▲「タイムボカン」をはじめ，7シリーズの歴代ヒーローたちが敵として登場。善玉もしゃべるようになったので，ファンは必聴だ

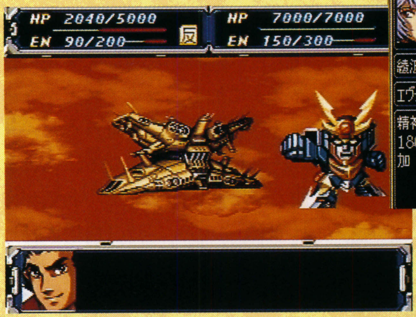
EVAが参戦!!

もう1作は『スーパーロボット大戦F』。シリーズ10作目で初のサターン版は，これまでの集大成的な作品だ。新しく参戦するのは「伝説巨神イデオン」「トップをねらえ！」「新世紀エヴァンゲリオン」。「イデオン」と「エヴァ」は，原作の雰囲気を活かしたシステムが導入される。ムービーによる斬新な演出やサターン独自の機能を使ったシステム，130名以上の声優を起用したボイスなども気になるポイントだ。7月25日発売予定。





▲今回新参入となるエヴァ初号機と第3使徒・サキエル。新システムとは……？



◀▲内容は"もうひとつの『第4次』"。ロボット人形6体がプレゼントされる予約キャンペーンも行なわれる

©タツノコプロ©バンプレ企画1997©BANPRESTO1997

今月の新作

今月は『アンジェリークSpecial2』がオススメ。好評だった恋愛パートはさらにパワーアップし，登場人物も大幅に増えた。サターンへの移植で話題になっている『下級生』，『サクラ大戦』シリーズ第3弾の『花組コラムス』にも注目。

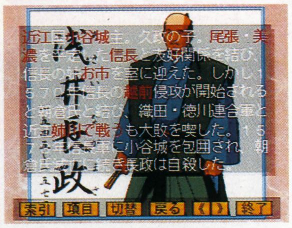
アンジェリークSpecial2

4/4 ■光栄 ■SLG ■CD-ROM ■7,800円／9,800円(プレミアムボックス)

［PC-FXから移植］恋愛SLGの続編。ライバルのレイチェルとともに，謎の球体を育成し，守護聖や協力者たちとの愛を育む。トラベルセットを同梱した『プレミアムボックス』も同時発売。

ゲーム日本史～革命児 織田信長

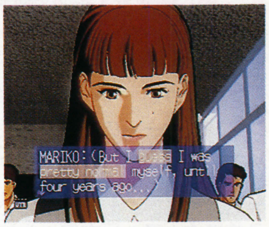
4/4 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］織田信長の生涯を描いたアニメーション・ドラマ。彼に関する事件や文化などを図版入りで解説してくれるデータベースも搭載しており，楽しみながら歴史の学習ができる。

ダークハンター(上)異次元学園

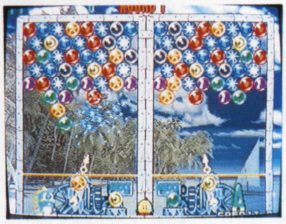
4/4 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



5種類のタスク（練習問題）やAVGなどを楽しみながら，英語の基礎を学習できるエデュテインメント・ソフト。英語音声のナレーションで，スリルに満ちたアニメーション・ストーリーが展開する。

パズルボブル2X＋スペースインベーダー

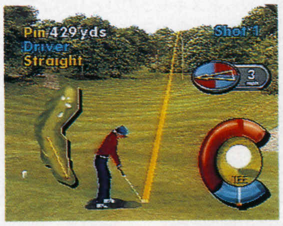
4/4 ■タイトー ■パズル／シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ビリヤード感覚のパズルゲーム『パズルボブル2X』と，'70年代後半に大ヒットしたシューティング『スペースインベーダー』の2本をセットにしたお買い得パック。

アクチャー・ゴルフ

4/4 ■ナグザット ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］各ホールを練習できるモードや，2組のチームにわかれて対戦するマッチプレイ・モードなど，合計8種類のモードで遊べるゴルフゲーム。最大4人までの同時プレイが可能になっている。

クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ

4/4 ■グラムス ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

同名SFシミュレーションの続編。プレイヤーはオヴァン・レイとなり，陸戦兵器「アサルト・アーマー」を指揮して，70以上のステージを戦い抜く。戦闘中にも展開する人間ドラマも特徴。

東京SHADOW

4/11 ■タイトー ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

『女神転生』の原作者・西谷 史の同名小説をAVG化。渋谷を舞台にホラー・ストーリーがくり広げられる。選んだ選択肢により，ゲーム展開やエンディングが変化するマルチ・シナリオ方式を採用。

新テーマパーク

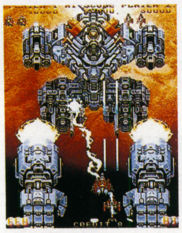
4/11 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

オーナーとなって遊園地を運営していく経営SLGのバージョン・アップ版。グラフィックが修正され，地域限定アトラクションやシナリオ・モードを導入。パーク内の散歩機能なども追加された。

(スーパーロボット大戦F)©葦プロ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1997

逆鱗弾

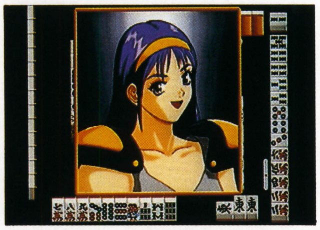
4/18 ■ヴァージンインタラクティブ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］3タイプの戦闘機が選べるシューティング。アイテムによるショットの切り替えやパワーアップ・システムが特徴。画面モードや難易度の選択ができるようになった。

雀帝バトルコスプレイヤー

4/18 ■ダイキ ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



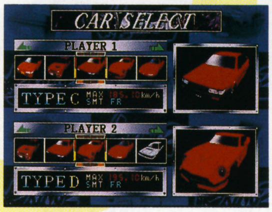
パソコン版『雀帝』シリーズの思考ルーチンを搭載した4人打ち麻雀。アニメキャラと実写アイドルを融合したムービーが特徴で，彼女たちと対局し，そのコスチュームをコレクションするのが目的。

峠キング・ザ・スピリッツ2

4/18 ■アトラス ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

スポーツ・カーやワゴン車など18台の中から好みの1台を選び，峠をセメるレーシング・ゲーム。チューンナップモードや，自分のドライブ・テクニックを採点するモードなど，多数の機能を持つ。

▲アドバイス・モードではいろいろ助言してくれる。初心者でも安心だね



▲選択できるマシンは全部で18台。各マシンによって，さまざまな特徴がある

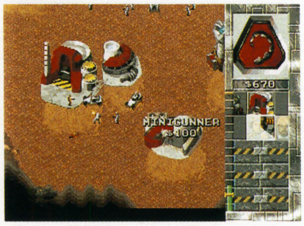
エルフを狩るモノたち

4/18 ■アルトロン ■AVG ■7,800円（予価） ■CD-ROM

同名コミックのテレビアニメをベースにしたAVG。ファンタジー世界に迷い込んだ3人の主人公が，「呪文のかけら」を持つエルフをさがす旅に出る。ストーリーはアニメ版エピソード＋オリジナル。

コマンド&コンカー

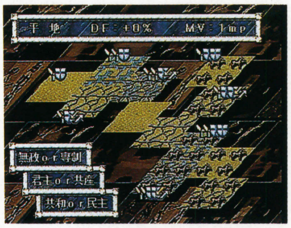
4/25 ■セガ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］リアルタイムで進行する戦略級SLG。テロリスト集団NODか，地球防衛軍GDIのどちらに所属するかによって，2とおりのシナリオ展開が楽しめる。戦闘間には実写ムービーが挿入。

シヴィライゼーション～新・世界七大文明

4/25 ■アスミック ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］紀元前4000年～紀元後2100年までの歴史を創造するSLG。プレイヤーは特定の民族の指導者となり，自国の内政や他民族との外交を経て，文明を発展させていく。

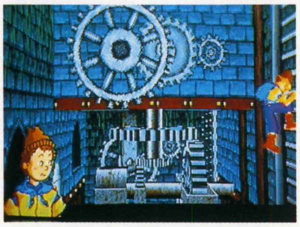
わくわく7

4/25 ■サンソフト ■対戦格闘 ■CD-ROM ■5,800円／7,800円（拡張RAMカートリッジ同梱版）

［ネオジオから移植］人形や機動戦車などのユニークなキャラクターが闘う異色の対戦格闘ゲーム。「わくわくゲージ」を消費することにより，ガード不能な必殺技などを使うことができる。

ファンタステップ

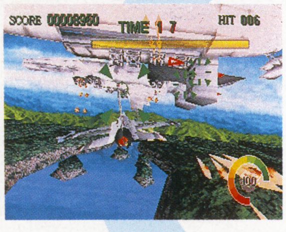
4/25 ■ジャレコ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



不思議な絵本を手に入れた主人公が，絵本の世界で冒険するAVG。文字ではなくグラフィックでのコマンド選択や，選択した行動により主人公の性格が変化していくなどの要素を取り入れている。

スカイターゲット

4/25 ■セガ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］『アフターバーナー』のシステムをベースにした3Dシューティング。自機をあやつり，盗まれた最高機密戦闘機を破壊する。サターン版のオリジナル要素も付加された。

▲F-14D，B-52などといった，実在の戦闘機がモチーフになっている

▲プレイヤーは4種類の機体が選択できる。リアルながらもゲーム性は高い

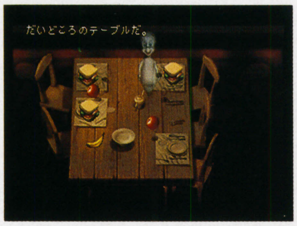
DEKA4駆～タフ・ザ・トラック

4/25 ■ヒューマン ■レーシング ■5,800円（予価） ■CD-ROM

オフロード4駆をあやつり，山岳や砂漠など起伏のはげしいハードコースを踏破するレーシング。「シングル」「チャンピオンシップ」「タイムアタック」の3つのゲームモードを収録。

キャスパー

4/25 ■インタープレイ／EAV ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］CGと実写による同名洋画をアクション・ゲーム化。かわいいオバケのキャスパーが，ホイップスタッフ屋敷を駆けまわる。使用されている曲は，映画と同じもの。

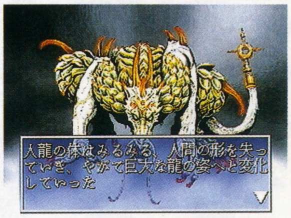
プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100

4/25 ■Sada Soft ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

現役女子高生（コギャル）のすべてを網羅したデータベース。フルカラーの写真や彼女たちの動画ムービー，さまざまな流行語を混ぜあわせた「コギャル語」などを収録している。

龍的五千年

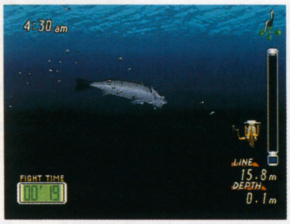
4/25 ■イマジニア ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



中国全土を旅するAVG。全8ステージからなり，情報やアイテムを入手しながら，中国5,000年の歴史と“龍”の秘密にせまる。“龍”をはじめとするモンスター・デザインは韮沢　靖が担当。

シーバスフィッシング2

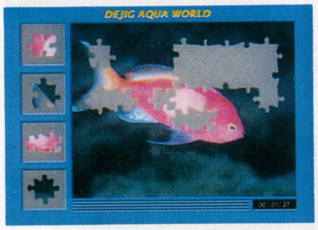
4/25 ■ビクターソフト ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



シーバス（スズキ）を対象にした同名フィッシング・ゲームの第2弾。天候や時間，潮流といった自然環境や，タックルの性能などのシミュレーション要素が盛り込まれている。村越正海が監修。

デジグ・アクアワールド

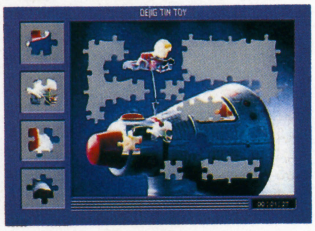
4／25 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM



"美しい海"をモチーフにしたデジタル・ジクソーパズル。画面が完成していくにつれて，BGMがオーケストラ調になって雰囲気を盛り上げてくれる。絵を完成させれば，ムービーも鑑賞できる。

デジグ・ティントーイ

4／25 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM

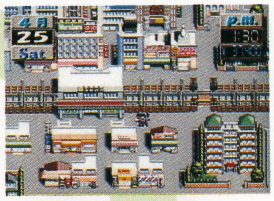


総計72，108ピースからなる20枚の絵柄を収録した本格ジグソーパズル。パズルを完成させることでムービーが鑑賞できるほか，それらを編集して環境ビデオとしても楽しめる機能を搭載している。

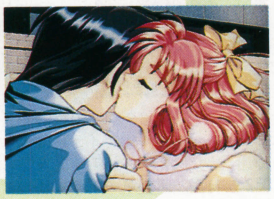
下級生

4／25 ■エルフ ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)

［パソコンから移植］さまざまな女の子たちとつきあえる恋愛SLG。卯月学園の3年生となって，卒業までの1年間で13人の女の子とつきあう。サターン版のオリジナル・イベントも追加された。



▶デート中にはイベントが発生することも。対応しだいで好感度がアップするぞ



◀家庭用としてはギリギリの表現で，グラフィックが描き起こされている

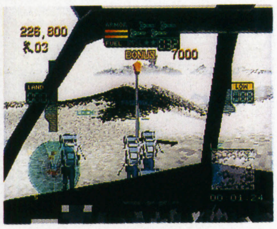
WARA²WARS 激突！大軍団バトル

4／25 ■翔泳社 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

わかりやすさを追求した陣取りSLG。10人のキャラクターから1人を選択，隣接するエリアに兵を派遣して征服し，ゴールドを徴収して勢力をつけていく。ミニキャラが戦う戦闘シーンが見どころ。

ブラックドーン

4／25 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］実在の戦車や兵器が登場する"リアルさ"を重視した3Dシューティング。ヘリコプターを操縦し，人質の救出，敵陣の破壊など，さまざまなミッションをクリアしていく。

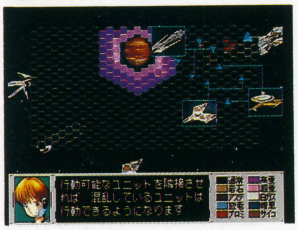
クロウ

4月 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

同名映画の続編をゲーム化。何者かによって殺された主人公・アッシュとなり，闇の帝王・ユダにいどむ。50種類以上の動きはすべてモーションキャプチャーで作られている。全8ステージを用意。

GRANDREAD

4月 ■バンプレスト ■SLG ■5,800(予価) ■CD-ROM



化神艦（グランドレッド）に乗り込み，軍事帝国パラマネと戦う戦術級SLG。特定のユニットに搭乗しつづけることによって，操作技術などがアップしていく「エキスパートシステム」を採用。

DataBase セガサターン新作発売予定表

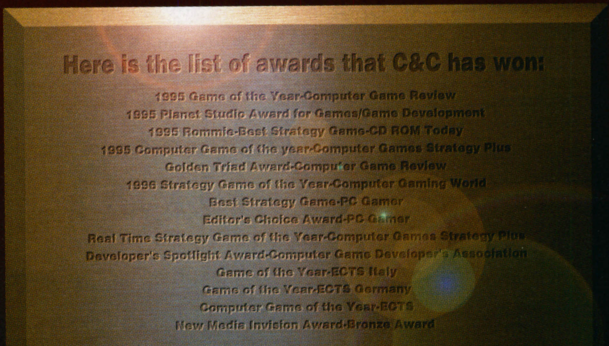
今月の初登場タイトルには注目作が多い。テクモは『デッドオアアライブ』の移植を決定。『沙羅曼蛇デラックスパックプラス』は，『沙羅曼蛇』『～2』と『ライフフォース』を収録している。『スーチーパイ』最新作はAVGで登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月2日	ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	7,800円
	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?	AVG	セガ	5,800円
5月9日	スリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	AVG	メディアエンターテイメント	（予）5,800円
5月16日	グルーヴ オン ファイト(RAM)	対戦格闘	アトラス	5,800円
	グルーヴ オン ファイト (拡張RAMカートリッジ同梱版)(RAM)	対戦格闘	アトラス	7,800円
5月23日	★クライムウェーブ	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	（予）5,800円
	BLAM！マシーンヘッド	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	5,800円
	ゲーム天国 極楽パック	シューティング	ジャレコ	7,800円
5月30日	★ダービー穴リスト	競馬予想	メディアエンターテイメント	6,800円
5月上旬	★ステークスウィナー2～最強馬伝説	競馬	ザウルス	5,800円
5月中旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	6,800円
5月下旬	ルナ ～シルバースターストーリー完全版	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	5,800円
	デジタルアンジュ～電脳天使SS	AVG	徳間書店インターメディア	（予）5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	（予）6,800円
5月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	（予）6,800円
	インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
5月予定	★コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	D-XHIRD	対戦格闘	タカラ	5,800円
	JリーグGO！GO！GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	ブレイクポイント	テニス	パック・イン・ソフト	6,800円
春頃予定	アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	★はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
6月13日	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	（予）5,800円
6月20日	ウエルカムハウス	AVG	イマジニア	6,800円
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターソフト	（予）5,800円
6月27日	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
6月下旬	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6,800円
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	（予）6,800円
	マジカルドロップIII ～とれたて増刊号(仮)	アクションパズル	データイースト	5,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用／(M)……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

This is COOL
COMMAND & CONQUER
APR.25.FRI
ON SALE
@6,800YEN
[SIMULATION]

全世界で受賞した栄光の数々



発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月予定	★沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	シューティング	コナミ	未定
	★プラドルDISC データ編 キャンペーンガール'97	データベース	Sada Soft	3,000円
	ミニスカポリス(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	★ゲームウェアVol. 5	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	2,980円
	★アルバムクラブ	その他	ソシエッタ代官山	未定
	★トップアングラーズ	フィッシング	ナグザット	5,800円
	★飯田譲治ナイトメア ムーンクレイドル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	★政界立志伝～よい国・よい政治	ボードゲーム	BMGジャパン	5,300円
7月18日	ぱにっくちゃん(仮)	AVG	イマジニア	6,800円
7月25日	★スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	バンプレスト	6,800円
7月予定	スレイヤーズろいやる	SLG+RPG	角川書店／ESP	未定
	★サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	未定
	★シルエット・ミラージュ	アクション	トレジャー	未定
	ラングリッサーIV(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーIV スペシャルパッケージ(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
	★悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
8月予定	★VIRUS(ウイルス)	AVG(3枚組)	ハドソン	未定
	★タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
夏頃予定	キリングタイム	3Dアクション	アクレイムジャパン	未定
	デザエモン2(DEZA 2)	ツール	アテナ	(予) 5,800円
	デザイア 背徳の螺旋	AVG	イマジニア	未定
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	バイオハザード	AVG	カプコン	5,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	提督の決断III	SLG	光栄	9,800円
	エンジェルグラフィティS ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	★バロック	RPG	スティング	未定
	アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	プレイマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	未定
	★サンダーフォースV	シューティング	テクノソフト	未定
	★仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	ツール	パック・イン・ソフト	5,800円
	マス・ディストラクション(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ビーチでリーチ(仮)	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	瞳レボリューション(仮)	SLG	メディアリング	未定
	★ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
	リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	(予) 6,800円
11月予定	★ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	★ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
秋頃予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	★カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	未定
	★ソロ・クライシス	SLG	クインテッド	未定
	★雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	★プリズムコート(仮)	SLG	富士通パソコンシステムズ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	未定
12月12日	★マリア(仮)	AVG	アクセラ	6,800円
97年予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	★ジュンクラシック(仮)	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	★速攻生徒会(仮)	未定	バンプレスト	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定
	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!	デジタルコミック	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1 「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2 「死闘！ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3 「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	★ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2(仮)	その他	コナミ	未定
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	未定
	★タクティクスフォーミュラ1	ボードゲーム	ザ・マンプリーズ	未定
	★バーチャル・シアター・シリーズ①～⑩	教養	サクセス	未定
	プラドルDISC vol. 4 黒田美礼	写真集	Sada Soft	3,000円
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	★スーチーパイ3～ドキドキ♥ナイトメア(仮)	AVG	ジャレコ	未定
	★AZEL パンツァードラグーンRPG(仮)	RPG	セガ	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	★Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2(仮)	サッカーSLG	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	mr.BONES	アクション	セガ	5,800円
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	★デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	未定
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	★古伝降霊術 百物語	AVG	ハドソン	未定
	★バルクスラッシュ	3Dシューティング	ハドソン	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	★かもめ大作戦～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	★バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●ヴォイスステーションPart. 1(ソネット・コンピュータエンタテインメント)●デッドリースカイ(仮)(ココナッツジャパンエンターテイメント)●ぷるるん！ with シェイプUPガールズ(J・ウイング)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●怪盗セイント・テール(トミー)未定●RENSA～恋鎖(シグナルライト)97年●クレイジーイワン(ソフトバンク)3月下旬→未定●紫炎龍(童)未定／価格未定●新・海底軍艦～鋼鉄の孤独(アスキー)3月→4月上旬●ウルフファングSS 空牙2001(エクシングエンタテイメント)3月→3月28日●ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編(ソネット・コンピュータエンタテインメント)2月28日→3月14日●SANKYO FEVER実機シミュレーションS(TEN研究所)3月21日→4月4日●ZAP！スノーボーディング・トリックス(ポニーキャニオン)2月7日→2月21日●アモック(光栄)2月28日→未定●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)3月14日→未定●センチメンタルグラフティ・ファーストウィンドウ(NECインターチャネル)3月28日→4月11日●ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織(コナミ)3月20日→3月27日●ドラゴンマスターシルク(データム・ポリスター)3月20日→3月28日●ファーランドストーリー破亡の舞(TGL)3月→3月28日●ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー(データイースト)3月28日→4月4日●マジカルホッパーズ(バンダイ)3月28日→4月25日●メタルスラッグ(SNK)3月28日→4月4日●リターンファイアー(ソフトバンク)3月下旬→夏頃●機動戦士Zガンダム前編～ゼータの鼓動(バンダイ)3月28日→4月25日●神凰拳(ザウルス)3月20日→4月4日●太平洋の嵐2～疾風の艨艟(イマジニア)3月28日→4月下旬

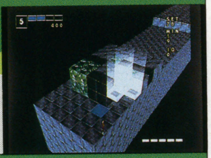
プレイステーション
PLAYSTATION

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

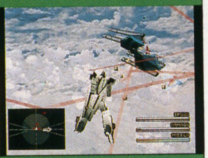
トップは依然『FFⅦ』に落ち着いている。しばらくはこのまま独走しそうだ。2位の『I.Q』，7位の『クーロンズ・ゲート』など，PSオリジナル作品にまじって，『海腹川背・旬』が健闘している。

1 ファイナルファンタジーⅦ
前1位
●スクウェア
●RPG
●6,800円

2 I.Q～インテリジェントキューブ
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクションパズル
●4,800円

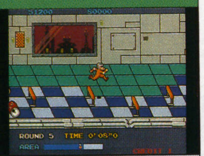


3 マクロス デジタルミッションVF-X
初登場
●バンダイビジュアル
●3Dシューティング
●6,800円



4 パラッパラッパー
前3位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

5 ナムコミュージアムVOL.5
初登場
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円



6 トゥーム・レイダース
初登場
●ビクターソフト
●AVG
●5,800円

7 クーロンズ・ゲート～九龍風水傳
初登場
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●RPG
●7,800円

8 海腹川背・旬
初登場
●エクシングエンタテイメント
●アクション
●5,800円

9 三國志Ｖ
初登場
●光栄
●SLG
●9,800円

10 レイストーム
前2位
●タイトー
●シューティング
●5,800円

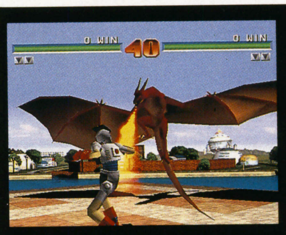
奥義炸裂！ あの『トバル』の続編が登場！

豪華な開発陣や『FFⅦ』の体験版同梱などで話題を呼んだ『トバルNo.1』の続編が発売される。

前作でおなじみの，つかみあいからの攻防は，そこから打撃・投げ・マウントポジションへの移行が可能になるなど，行動のバリエーションが大幅に増加した。さらに，それぞれのキャラクターには"奥義"と呼ばれる特殊技が用意されている。これは，体力を消費してタメた力で強力な攻撃を行なうもので，遠くはなれた相手を攻撃する飛び道具が使えるのだ。

また，グラフィックも一段と美しくなり，鳥山 明デザインの新キャラ2名やモンスターの参戦など，より魅力的な作品として生まれかわった『トバル2』。前作に触れる機会がなかった人もぜひチャレンジしてほしい。

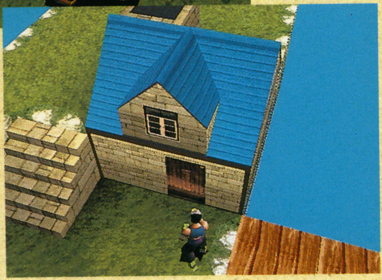
（曳地哲司）



トバル2
■スクウェア ■対戦格闘
■5,800円 ■4月25日発売予定

祝！チョコボ出演

▲『ファイナルファンタジー』でおなじみのチョコボも参戦する！



▲▶クエスト・モードにフィールド画面を採用したほか、飛び道具に代表される"奥義"などの新要素も多数追加している

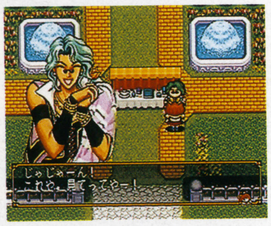
新キャラ登場！

▶左のチャコは宇宙パトロール隊員。グリンに一目ぼれだとか……。右は外科医兼格闘家（？）のドクターＶ。王者の石をもとめて大会に参加した

今月の新作

ARPGが不足していたPSにとって，『アランドラ』はまさに期待の1作といえよう。ほかにも『トバル2』や『アンジェ2』といった人気作の続編も見のがせない。

アンジェリークSpecial2
4／11 ■光栄 ■SLG ■CD-ROM ■7,800円／9,800円（プレミアムボックス）



［PC-FXから移植］女性を中心にヒットしたSLGの続編。謎の球体の育成をつうじて，守護聖や教官たちとの甘い恋愛が体験できる。限定版の『～プレミアムボックス トラベルセット』も発売。

ゲーム日本史～革命児 織田信長
4／11 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

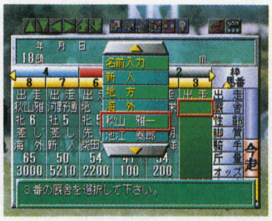
［パソコンから移植］織田信長の波乱に満ちた生涯を再現した作品。アニメーションによるストーリー本編のほか，合戦シーンをSLG形式で体験できる。図版入りで解説するデータベースも収録。

ダークハンター（上）異次元学園
4／11 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

同社『EMIT』につづく英語エデュテインメント・シリーズ。栗本 薫が書き下ろしたシナリオをアニメーションで再現し，物語を鑑賞しながら英会話の基礎を身につけられる。上・下巻構成。

競馬最勝の法則'97 vol.1 ～狙え！万馬券！

4/11 ■シャングリ・ラ ■競馬予想 ■5,700円 ■CD-ROM



過去の膨大なデータをもとに勝ち馬を予想するシリーズ第4弾。基本システムはそのままに，最新データと強化された予想アルゴリズムによって，的中率や回収率がさらにアップしている。

コンビニ販売専用

パワーステークス

4/11 ■アクエス ■競馬予想 ■5,800円 ■CD-ROM

競走馬データとコンディションの設定からレース結果を導きだす競馬予想ソフト。中央競馬会所属の約6,000頭の競走馬データを収録している。レースシーンはポリゴンでリアルに再現。

スタンバイ Say You！

4/11 ■ヒューマン ■SLG ■5,800円（予価） ■CD-ROM

［パソコンから移植］新米の音響監督となり，声優たちとコミュニケーションをとりながらアニメ作品を制作するSLG。千葉　繁，横山智佐，矢尾一樹をはじめ，本物の声優が実名で出演している。

ディスラプター

4/11 ■インタープレイ ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］近未来のある惑星を舞台に，大統領から指令されるさまざまな任務を遂行する3Dアクション。標準装備の兵器と，特殊な超能力「サイオニック・ショック」を駆使して戦う。

爆れつハンター それぞれの想い……のわぁんちゃって

4/11 ■バンプレスト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

人気コミックを題材にしたAVG。プレイヤーは主人公キャロットの立場で行動し，ダマンドの森の謎を調査していく。戦闘シーンでは，キャラクターの個性を活かしたコミカルな展開が楽しめる。

ストリートゲームス'97

4/11 ■SCE Inter ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］多彩なギア（スポーツ器具）に乗り，ライバルたちと戦いながらゴールをめざす格闘レーシングの最新版。アイテムの導入やスピードの向上で，よりスリリングなレースを味わえる。

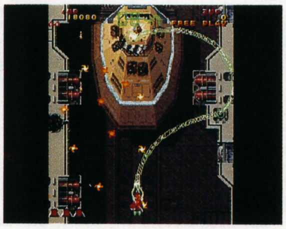
新テーマパーク

4/11 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

遊園地の設営をテーマにしたSLG『テーマパーク』をグレードアップ。美しくなったグラフィックをはじめ，地域限定のアトラクションやイベントなど，新要素が加えられている。

雷電ディーエックス

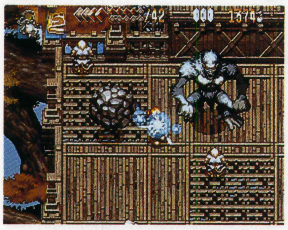
4/11 ■セイブ開発 ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］難易度の高さに定評がある縦スクロール・シューティング。練習，初級，上級の3コース構成で，練習&初級コースにはプレイ状況を診断する腕前判定機能もついている。

アランドラ

4/11 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM



夢の世界へ自由に入り込む能力を持つ少年，アランドラの冒険を描くアクションRPG。走る，跳ぶ，泳ぐといったアクションを駆使して，パズルやトラップが仕掛けられたダンジョンを探索する。

戦闘国家―改―IMPROVED

4/11 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

独自の行動力&迎撃システムを搭載した戦略SLG最新作。日本，欧州の生産武器や新兵器に加え，初期配置済みの短期決戦マップや，複数のマップを連戦するキャンペーンが新たに追加されている。

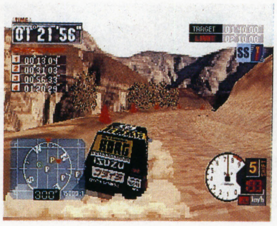
ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー～

4/18 ■データイースト ■ビリヤード ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

アニメやゲームなどで活躍中の女性声優（ボイスアイドル）8人を起用したビリヤード・ゲーム。対戦に勝てば彼女たちとデートが楽しめる。楽屋裏やNGシーンなどを収録したムービーも収録。

ダカール'97

4/18 ■ヴァージンインタラクティブ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



アフリカ大陸を舞台にした過酷なラリーを，'97年度優勝者である篠塚健次郎の監修でリアルに再現。ルートマップやナビゲートを活用して，山岳や砂漠を走破していく。ネジコン対応。

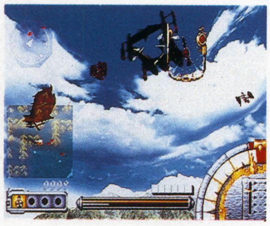
クォヴァディス～イベルカーツ戦役

4/18 ■グラムス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

昨年発売されたサターン版をリニューアル。行動順序にランダム要素を加えることで，緊張感のある戦闘を演出している。戦艦デザインに松本零士，キャラ・デザインには美樹本晴彦を起用。

ベルデセルバ戦記～翼の勲章

4/18 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■SLG+RPG ■5,800円（予価） ■CD-ROM



フライト・シミュレータ感覚の空中戦をメインにした新感覚RPG。情報収集を行なう2Dパートと，飛行船を操縦して敵を倒す3Dパートの2部構成。キャラ・デザインに出渕　裕を迎えている。

大冒険デラックス～遥かなる海

4/18 ■ソフトオフィス ■SLG+RPG ■5,800円 ■CD-ROM

行方不明になった父をさがす少年リオンの冒険を描いたRPG。船で航海し，魔物に支配された町を開放していく。町で手にいれた特産物をほかの町で売買して儲けるという貿易SLGの要素もある。

水木しげるの妖怪武闘伝

4/25 ■ケイエスエス ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

水木しげるが描く妖怪がキャラクターとして登場する3D対戦格闘。こなきじじいなどの日本妖怪が，悪事をはたらく西洋妖怪を倒すために闘う。コマンド方式の必殺技や超必殺技が使用可能。

ファンタステップ

4/25 ■ジャレコ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ポリゴンで再現された絵本の世界を冒険するメルヘンチックなAVG。システムはビジュアル・アイコンをクリックするだけという簡単な形式を採用。主人公の行動によって物語が変化していく。

コンビニ販売専用

トバル2

4/25 ■スクウェア ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

トバル星の武闘大会を描く3D対戦格闘の続編で、新キャラ2名を加えた10名が登場。飛び道具などの"奥義"が追加されたり、好評だったクエスト・モードにフィールド画面が増設されている。

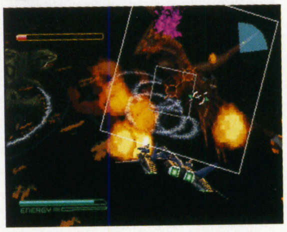
秘・宝・王〜もうお前とは口きかん!!

4/25 ■ソネット・コンピュータエンタテイメント ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

世界中の秘宝を集めてお金を稼ぎ、最終的な資産を競うスゴロク・ゲーム。秘宝は遺跡の宝箱から発見する以外に、オークションで購入したり、ほかのプレイヤーから奪うことで入手する。

ガメラ2000

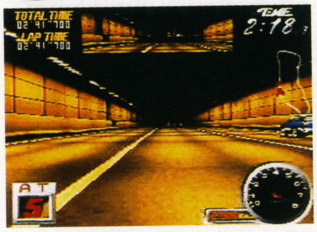
4/25 ■大映 ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



奪われたギャオス遺伝子を奪回すべく最新鋭マシンに乗って戦う。ガメラは、敵をロックオンするプラズマ火球とゲージをタメて発動させる強力な体当り攻撃で、プレイヤーを援護してくれる。

首都高バトルR

4/25 ■GENKI ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



土屋圭市&坂東正明の監修による首都高速を舞台にしたレーシング・ゲーム最新作。東京近郊の高速道路にプラスして、大阪環状、大阪湾岸のコースが収録された。通信ケーブルを使った対戦も可能に。

キャロムショット〜ザ・3Dビリヤード

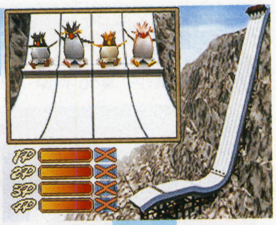
4/25 ■アジェンダ ■ビリヤード ■5,800円 ■CD-ROM

ビリヤードを3D画面でリアルに再現。ナインボール、エイトボールといったポケット・ゲーム2種類と、三つ玉、四つ玉、スリークッションなど穴のないキャロム台を使う3種類のゲームが遊べる。

イワトビペンギン ロッキー×ホッパー

4/25 ■インプローレ ■オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM

CMで一躍有名になったイワトビペンギンのキャラクターがゲームに登場。20種類のショート・ゲームで遊ぶワイワイ・モードのほか、テレビ番組をモチーフにしたストーリー・モードが遊べる。



▶ヘアムースのCMでおなじみのイワトビペンギンのコンビが主役だ

◀チキンレースやPK合戦などのミニゲームがたくさんあるので、接待にも最適

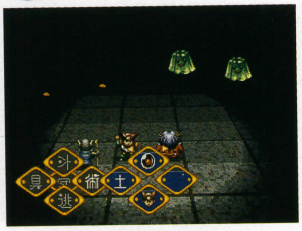
ランニング・ハイ

4/25 ■レックスエンタテインメント ■格闘レース ■5,800円 ■CD-ROM

特殊なスーツを着た人間が時速200kmで走る異色のレースゲーム。それぞれのキャラクターが持つ特殊能力を使い、ライバルを妨害しながらゴールをめざす。音楽はm.c.A.T.が担当。

PAL〜神犬伝説

4/25 ■東北新社 ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM



雨宮慶太、後藤次利、椎名へきるなど、著名スタッフを起用した正統派RPG。神犬戦士となった小犬のパルと仲間たちの冒険を描く。コントローラの片手操作などインターフェースも充実している。

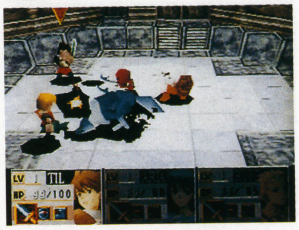
ファイターズインパクト

4/25 ■タイトー ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

[アーケードから移植] 実際の格闘家の動きを取り込んだ3D対戦格闘。キャラクターごとに3つの流派の格闘技からひとつを選択して闘う。背面攻撃などの特殊攻撃を可能にするシフトボタンが特徴。

Neorude(ネオリュード)

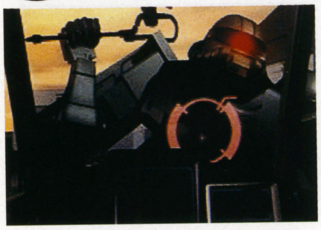
4/25 ■テクノソフト ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



主人公を直接操作せず、誘導して進めていく新感覚RPG。すべての画面をリアルタイムのポリゴンで表現している。謎を解いた方法によって、得られる経験値が変化するシステムを採用。

ガンダム0079 ザ・ウォー・フォー・アース

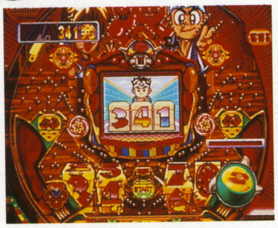
4/下 ■バンダイ ■AVG ■7,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)



同名アニメの世界をアメリカ人俳優が演じる実写映像とCGグラフィックで再現。ゲームは状況に応じて行動を入力する形式で、あやまった選択をすると不利な状況に追い込まれてしまう。

Parlor! PRO 〜パチンコ実機シミュレーションゲーム

4/下 ■日本テレネット ■パチンコ ■5,200円 ■CD-ROM



「CR大工の源さん」「CRギンギンパラダイス」の実機2種を完全再現。実戦のテクニックを研究できる攻略モードに加え、パチプロとなってランキングを競う、炎の七日間モードもある。

ファイロ&クロード

4月 ■BMGジャパン ■シューティング ■4,800円 ■CD-ROM

チンピラ猫のファイロと、ゴリラ刑事のクロードが協力して、ニセ札製造組織を追いかけるコミカルなアクション・シューティング。襲いくるギャングを銃で倒しながら全21ステージを進んでいく。

クロウ

4月 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

カラスによって死の世界から引きもどされた主人公が自分を殺した敵に復讐する、同名映画をベースにしたアクション。素手での格闘をメインに、多彩なアイテムを駆使して8ステージを戦う。

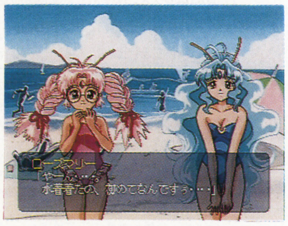
プレイスタジアム2

4月 ■バンプレスト ■野球 ■5,800円(予価) ■CD-ROM

選手やチーム，球場が実名で登場する同シリーズ最新作。'96年度のデータをはじめ，ナゴヤドームと大阪ドームの2球場を新たに収録した。操作を身につけるための練習モードも搭載されている。

エルフィンパラダイス

4月 ■アスク講談社 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

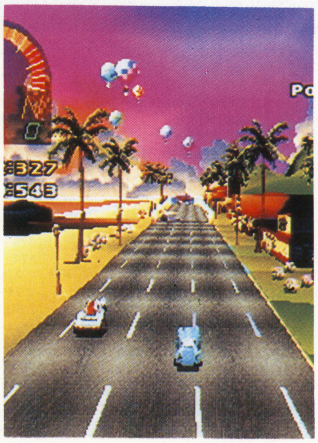


5人の妖精から託されたタマゴの育成と，卒業課題の完成が目的の育成SLG。主人公のパラメータと，妖精とのコミュニケーションの結果で，結末が変化するマルチ・エンディング方式を採用。

前号追補タイトル

モータートゥーングランプリUSAエディション

3/20 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■レーシング ■2,800円 ■CD-ROM



『モータートゥーン2』を遊びやすく改良し，「プレイステーション・ザ・ベスト for ファミリー」として廉価で発売。車の性能が再調整され，全体的な難易度が低めに抑えられている。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

ハドソンがPS参入を発表した。具体的タイトルは不明だが，秋～年末にかけて第1弾を発売する予定。タカラからは『闘神伝』の落ちものパズルが明らかに。『天仙娘々』はパソコンから移植の美少女麻雀。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月2日	ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	7,800円
	あすか120%エクセレント	対戦格闘	ファミリーソフト	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	6,800円
5月9日	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	6,500円
5月23日	★BLAM！マシーンヘッド	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士	RPG	ガスト	(予) 5,800円
	がんばれ森川くん2号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 4,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	DEKA 4 駆～タフ・ザ・トラック	レーシング	ヒューマン	(予) 5,800円
	ランナバウト	レーシング	やのまんゲームズ	5,800円
5月30日	ダービースタリオン	競馬SLG	アスキー	未定
	★信長秘録～下天の夢	AVG	アテナ	5,800円
	NHLパワーリンク'97	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	秦始皇帝～ザ・ファーストエンペラー	SLG	シャングリ・ラ	6,600円
	エースコンバット2	3Dシューティング	ナムコ	5,800円
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5,800円
	グリッツ ～ザ・ピラミッド・アドベンチャー	アクション	三洋電機	5,800円
5月上旬	★ステークスウィナー2～最強馬伝説	競馬	ザウルス	5,800円
5月中旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	6,800円
5月下旬	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	(予) 6,800円
5月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
	ザ・心理ゲーム2(仮)	占い	ヴィジット	5,800円
	フェイド・トゥ・ブラック	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	6,800円
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	ゴルフ	サンソフト	(予) 6,800円
	★ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	★インディ500	レーシング	トミー	(予) 5,800円
	バウンダリーゲート		パック・イン・ソフト	5,800円
	地獄先生ぬ～べ～	SLG	バンダイ	(予) 5,800円
	スパイダー(仮)	アクション	BMGジャパン	5,800円
春頃予定	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) −柳 判官− −高 悠環−	AVG	ガスト	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	メタルエンジェル3(仮)	SLG	パック・イン・ソフト	6,500円
	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
6月5日	★ワールドサッカー ウイニングイレブン'97	サッカー	コナミ	(予) 6,800円
6月6日	★クァンタム・ゲート 悪夢の序章	AVG	スターフィッシュ	5,800円
	スーパーブラックバスX	フィッシング	スターフィッシュ	5,800円
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	5,800円
6月12日	★ポイッターズポイント	アクション	コナミ	(予) 4,800円
6月13日	マッドストーカー～フルメタルフォース	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
6月19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	(予) 5,800円
6月27日	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
6月上旬	大海信長伝 GE・TENII	SLG	アイマックス	6,800円
6月下旬	10101(仮)	アクション	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
6月予定	★ロボピット2	対戦格闘	アルトロン	未定
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	★アライドジェネラル	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	5,800円
	★週刊プロレス監修 プロレス戦国伝	SLG	ケイエスエス	5,800円
	ナスカー・レーシング	レーシング	シエラ・パイオニア	5,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	★パズルアリーナ 闘神伝	アクションパズル	タカラ	(予) 5,800円
	ガンダム・ザ・バトルマスター	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGジャパン	5,800円
	ボディー・ハザード	アクション	ヒューマン	(予) 5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	5,800円
7月4日	★エンジェル・ブレード	SLG	オンデマンド	(予) 5,800円
7月18日	★雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ	ARPG	アクセラ	(予) 5,800円
7月18日	★マスター オブ モンスターズ ～暁の賢者達	SLG	東芝EMI	(予) 5,700円
7月25日	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
7月中旬	★トリパズΔ(仮)	アクションパズル	サントス	4,800円
7月下旬	カルネージハートEZ	SLG	アートディンク	5,700円
7月予定	★西陣パチンコ天国vol.2	パチンコ	ケイエスエス	5,800円
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	(予) 6,800円
	モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	★超光速グランドール 初回限定版	アクション	バンダイビジュアル	7,800円
	★超光速グランドール 通常版	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★パンツァーバンディット(仮)	アクション	バンプレスト	(予) 5,800円
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	5,800円
	ラングリッサーI・II(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーI・II スペシャルパッケージ(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
8月上旬	★天仙娘々～劇場版	麻雀	ポニーテールソフト	未定
8月予定	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★B線上のアリス	AVG	講談社	6,800円
	百魔館(仮)	アクション	ジョルダン	5,800円
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	★悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
夏頃予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	キリングタイム	3Dアクション	アクレイムジャパン	未定
	スターボーダーズ	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	★宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	未定
	★イイナ	SLG	イマジニア	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	★ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	未定
	★レシプロヒート5000	レーシング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	棋太平	将棋	SPS	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	★チージィ	アクション	ジャレコ	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★装甲騎兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語	アクション	タカラ	5,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	★マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	★聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	雲海の撃墜王	3Dシューティング	マイクロネット	未定
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	★ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月予定	★サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	未定
10月予定	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	キング・オブ・ゲームス(仮)	その他	クレフ	未定
秋頃予定	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メルティランサー 2 Re-inforce	SLG	イマジニア	未定
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	★スターワインダー	レーシング	J・ウイング	未定
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	トゥルー・リアル・ファンタジー	RPG	ドリームキューブ	未定
	★天空のエスカフローネ(仮)	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	5,800円
12月12日	★マリア(仮)	AVG	アクセラ	6,800円
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
97年予定	プロフェッショナルビリヤード	ビリヤード	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	激突！四駆バトル	レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バブジー	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	6,800円
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	タイムクライシス+ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
冬頃予定	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
98年春頃予定	★ヒロイン・ドリーム 2	SLG	マップジャパン	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	RPGツクール 3	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる	ツール	アスキー	未定
	サウンドノベルツクール	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	X 2	シューティング	カプコン	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1 「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2 「死闘！ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3 「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	★沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	シューティング	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	(予) 5,800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ミッドナイトラン～ロードファイター 2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	★みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	アウトライブ Be Eliminate Yesterday	RPG	サンソフト	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ 2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T&Eソフト	未定
	アドヴァンストV.G. 2	対戦格闘	TGL	未定
	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎	フィッシング	テイチク	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	NOëL 2 (仮)	SLG	パイオニアLDC	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	★こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	未定	バンダイ	未定
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
	グレートピーク～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホーム・ドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン－亜人伝－(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	フォーメーションサッカー'97	サッカー	ヒューマン	(予) 5,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)4月→4月11日●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)春頃→夏頃●スーパーライブスタジアム(アクエス)未定●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)3月上旬→6月27日●ブルーフクラブ(ユタカ)春頃→6月●TILK～青い海から来た少女(TGL)97年→未定●えこのKIDS～誰が為に金は為る(TGL)97年→7月18日●ベースボールナビゲータ(エンジェル)3月下旬→6月●ザ・グレイトバトルVI(バンプレスト)4月11日●オリンピア山佐バーチャパチスロII～実践！美少女攻略法(マップジャパン)4月18日●フェーダ2～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン(やのまんゲームズ)4月18日●DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎(タカラ)3月19日→3月20日●HA-SHIRIYA～狼たちの伝(日本物産)3月→4月中旬●クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と(日本物産)2月→3月28日●ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択(BMGジャパン)3月→4月●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)3月27日→6月●ナージュリーブル 螺旋の相剋(バリエ)2月21日→2月28日●マックスレーサー(ピーディ)3月28日→4月18日●ラヴ・ゲーム わいわいテニス(Tears)2月14日→2月28日●レスキュー24アワーズ(C.S.C.メディアアート)3月→3月14日●甲子園V(魔法株式会社)3月28日→未定●新スーパーロボット大戦スペシャルディスク(バンプレスト)3月→3月28日●聖痕のジョカ～光と闇の聖王女(タカラ)3月14日→4月●超人学園ゴウカイザー(アーバンプラント)3月●同級生2(バンプレスト)3月→未定

スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

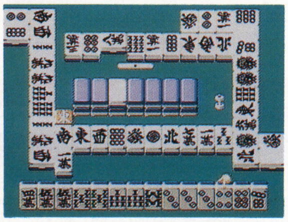
順位	前回	ソフト
1	前1位	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ… ●エニックス ●RPG ●8,700円
2	↑前3位	スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島 ●任天堂 ●アクション ●6,800円
3	初登場	スーパーボンバーマン5 ●ハドソン ●アクション ●6,980円
4	初登場	糸井重里のバス釣りNo.1 ●任天堂 ●フィッシング ●7,800円
5	初登場	ドラゴンナイト4 ●バンプレスト ●SLG ●7,980円

今月の新作

今月紹介するソフトは1本のみ。以前発売されていた『徹萬』の復刻版だ。こんな月は，量販店などで過去の名作をさがしてみるのもいいかもね。

前号追補タイトル
本格麻雀徹萬 復刻版

3／28 ■ナグザット ■麻雀 ■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



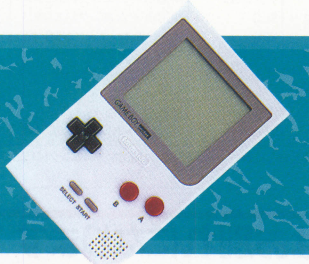
以前発売された，本格4人打ち麻雀の復刻版。食いタン，裏ドラなどのルールを設定できるモードや，ひとりでふたりの雀士を操作するモードを搭載。CPUキャラには12人の雀士が用意されている。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表
来月はヘクトから麻雀ソフトが登場。月1本ペースがつづいているが……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月16日	★加藤一二三九段 将棋倶楽部	将棋	ヘクト	4,980円
夏頃予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●リングにかけろ(メサイヤ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)未定●プロ麻雀 兵(カルチャーブレーン)3月28日→4月18日●プロ野球 熱闘パズルスタジアム(ココナッツジャパンエンターテイメント)3月下旬→4月25日●マジックボール(パウ)3月下旬→春頃●ソリッドランナー(アスキー)32メガ→24メガ

★……今月DataBaseに初登場した新作

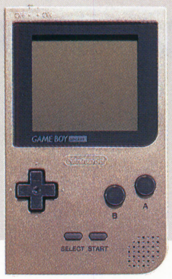


ゲームボーイ
GAME BOY

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

順位	前回	ソフト
1	初登場	ゲームボーイギャラリー ●任天堂 ●アクション ●3,000円
2	前2位	ポケットモンスター・緑 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前1位	ポケットモンスター・赤 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
4	前4位	不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物 ●チュンソフト ●RPG ●3,900円
5	前3位	カービィのきらきらきっず ●任天堂 ●アクションパズル ●3,000円

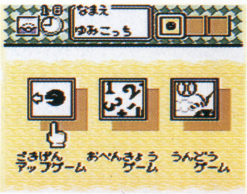
ゴールドゲームボーイ発売



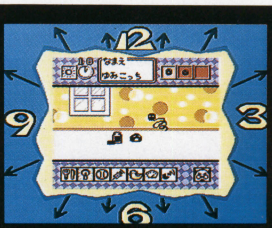
◀トイザらスでの限定販売だった金のゲームボーイが4月18日から市販されることになった。価格は7，800円だ

きゅぴ!? 「たまごっち」がGBに上陸！

いま話題のミニゲーム機「たまごっち」がゲームボーイに登場するぞ。「たまごっち」と，続編の「新種発見！たまごっち」に登場するキャラを完全収録している。一度に3匹まで育てたり，名前をつけられるうえに，成長の成果をためす「競技会モード」の追加や，お世話のバリエーションの増加，たまごっち博士の登場など，新要素がてんこ盛りだ。このソフトも売り切れ続出か!? （加藤義文）



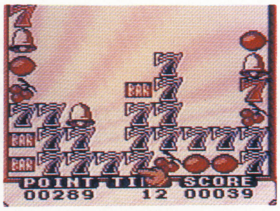
◀新たなミニゲームでたまごっちを鍛えるのだ！



たまごっち倶楽部(仮)
■バンダイ ■SLG
■4,286円(予価) ■7月発売予定

SAME GAME

4／25 ■ハドソン ■パズル ■3,480円 ■2メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］画面上にランダムに並んでいるコマの中から，同じ種類でつながっているコマを消していくパズル。パッケージ・イラストには奥山佳恵，音楽には弾 厚作（加山雄三）を起用。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表
新作が7作もエントリー。ひさびさの『熱闘』シリーズは『KOF'96』だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月28日	★合格ボーイシリーズ③ 英単語ターゲット1000	教育	イマジニア	2,480円
	★合格ボーイシリーズ③ 英単語ターゲット1000スペシャルエディション	教育	イマジニア	2,980円
5月予定	麻雀伝説 兵	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
夏頃予定	★アニマルブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	★ディノブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	★ミニ4ボーイII	レーシング	J・ウイング	未定
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
4月下旬	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
6月20日	★スーパーブラックバスポケット2	フィッシング	スターフィッシュ	3,980円
7月予定	たまごっち倶楽部(仮)	SLG	バンダイ	〈込〉4,500円
夏頃予定	★熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	タカラ	3,980円
	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ミニ四駆GBレッツ＆ゴー(アスキー)3月→5月23日

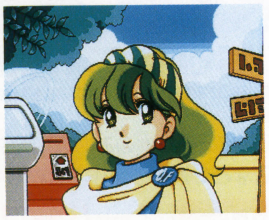
★……今月DataBaseに初登場した新作

昨年末に発売された『魔導物語I』以来の新作発売。これで残すは『デッド・オブ～』のみ……。

前号追補タイトル

てきぱきワーキン♥ラブ

3／28 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■7,800円 ■スーパーCD-ROM²



竹本 泉のキャラクターがくり広げる，育成シミュレーション要素を取り入れたAVG。3人の部下の育てかたによって，アドベンチャー・パートでの展開が変わるマルチシナリオ方式を採用している。

DataBase PCエンジン新作発売予定表

ついに予定タイトルが1本に。現役最古マシンも，そろそろ退役なのか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

なんかこう……寒いです。しばらくは既存のソフトで楽しみつつ，新作の発売を待ちましょう。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	↑前4位	同級生2	NECインターチャネル	AVG	8,800円
2	↑前5位	ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを	NECホームエレクトロニクス	RPG	7,800円
3	初登場	アニメフリークFX Vol.4	NECホームエレクトロニクス	ディスクマガジン	6,800円
4	↑再登場	きゃんきゃんバニーエクストラDX	カクテルソフト	AVG	8,800円
5	前2位	ファイヤーウーマン纏組	徳間書店／NEC HE	SLG	7,800円

DataBase PC-FX新作発売予定表

『Pia♥キャロット』はパソコンからの移植作。18才未満禁止ソフトだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月25日	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
春頃予定	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
夏頃予定	★Pia♥キャロットへようこそ（X）	AVG	カクテル・ソフト	未定
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	惑星攻機隊りとるキャッツ（仮）	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

（X）……X指定ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作／「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

春なの～に～！ 今月でレーザーアクティブとはお別れになります

'93年8月に鮮烈なデビューを果たし，PCエンジンやメガドライブのソフトが動かせるハードとして話題を呼んだレーザーアクティブ。今後の発売予定の見通しがなくなったため，今月で姿を消すことになった。残念ながら，予定表にあった『UFO AND ET』と『NHK中国語会話（仮）』は，陽の目を見ることがなくなってしまったわけだ。本体同時発売の5作から，昨年3月11日発売の『3Dバーチャルオーストラリア』まで，発売されたソフトは全38本。LDを媒体にしたマシンは，ゲームに映像にと，娯楽の新たな可能性を提示してくれた。ある意味では，早すぎたマシンだったのかもしれない。

▲発売される予定だった『UFO AND ET』の画面写真。内容が気になる……

その他の家庭用ゲーム機

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ～迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	（予）5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	3Dシューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	プロレス	トミー	未定
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■発売中止が決定した作品……●バウンド・ハイ！（任天堂）

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	きかんしゃトーマスの かずといろとかたちのおはなし	教育	バンダイ	5,800円
	それゆけ！アンパンマン（仮）	未定	バンダイ	（予）4,800円
	ドラえもん ～ドキドキ！どうぶつ大冒険！	教育	バンダイ	5,800円
	ニュートンミュージアム 遙かなる宇宙（仮）	図鑑	バンダイ	（予）3,800円

アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10 今月の人気ソフト

今月は順位に大きな変動がなく，先月と同じような顔ぶれとなった。トップは相変わらず『バーチャファイター3』だが，来月は『ストIII』がランクインしてくるはず。首位争いがおもしろくなりそうだ。

1 バーチャファイター3
前1位
●セガ
●対戦格闘

2 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
↑前4位
●SNK
●対戦格闘

3 ストリートファイターEX
前2位
●アリカ／カプコン
●対戦格闘

4 X-MEN VS. ストリートファイター
前3位
●カプコン
●対戦格闘

5 サムライスピリッツ天草降臨
前5位
●SNK
●対戦格闘

6 ライデンファイターズ
前6位
●セイブ開発
●シューティング

7 電脳戦機バーチャロン
↑前8位
●セガ
●3Dアクション

8 バーチャストライカー
↑再登場
●セガ
●サッカー

9 バトルガレッガ
↑前10位
●エイティング／ライジング
●シューティング

10 ストリートファイターZERO2ALPHA
前9位
●カプコン
●対戦格闘

今月の新作 筐体モノがぞくぞく登場。動物レースや電車もあるぞ

今月は，大型筐体を使用したものが多数発売される。筐体といえば，やはりレース系。『スカッドレース』みたいな純粋なレースゲームもいいけど，みんなでわいわい楽しむならルールが簡単な『アルマジロ』がオススメだ。また『電車でGO！』も要チェックのタイトル。各路線の風景が完全再現されているからオドロキだぞ。

筐体モノ以外では『ポリスターズ』が気になる存在。コナミは，3D視点のシューティングでは後発となるので，高い完成度を期待したいところだ。　（開田清隆）

GTIクラブ バーチャルギアバージョン

4／上　■コナミ　■レーシング

通信対戦による「鬼ごっこモード」が好評だった『GTIクラブ』のバーチャルギア専用版。サイドブレーキがなくなったかわりに，筐体の旋回や振動を活かすようなアレンジがほどこされている。

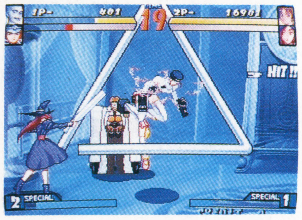
ソルディバイド

4／下　■彩京　■シューティング

ファンタジー世界が舞台の横スクロール・シューティング。11種類ある魔法攻撃の使いわけやタメ撃ちなどにより，戦略性が高くなっている。26万色を使用したグラフィックが美しい。

グルーヴ オン ファイト

4月　■アトラス　■対戦格闘　■ST-V



タッグマッチで展開される，2Dの対戦格闘。強力な一撃「ごっつい攻撃」と，相手の背後をとる「回り込み」の二つの特殊ボタンを採用している。チームのメンバーは11キャラから選択可能。

アルマジロレーシング

4月　■ナムコ　■レーシング

アルマジロをトラックボールで操作するレースゲーム。4人までの通信対戦が可能で，さまざまなトラップが待ち受ける「障害」，純粋にスピードを競う「スプリント」の2コースを収録している。

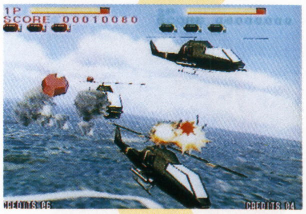
子育てクイズ マイエンジェル2

4月　■ナムコ　■クイズ

子育てをテーマにしたクイズの第2弾。男女の双子を，クイズに答えることによって育てていく。多数のイベントが追加されたほか，○×クイズや絵を使った新形式の問題が導入されている。

オペレーションサンダーハリケーン

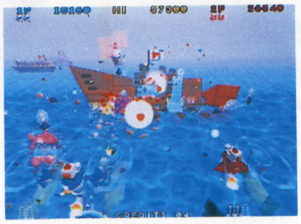
3／中　■コナミ　■ガン・シューティング



フリータイプの大型マシンガンを使用する，壮快感がウリのガン・シューティング。プレイヤーは戦闘ヘリに搭乗し，敵の「ネオ枢軸軍」と戦う。ミッションは，敵基地の破壊など全部で5つ。

とべ！ポリスターズ

3／中
■コナミ
■シューティング



時空ポリゴン警察「ポリスターズ」の活躍を描く，3D視点の縦スクロール・シューティング。ステージごとに視点が切り替わるのが特徴で，高低差を活かした戦闘が展開される。全7ステージ。

電車でGO！

3／中
■タイトー
■SLG

電車の運転手の気分が味わえる，ユニークなシミュレータ。実在する四つの路線が再現されており，プレイヤーの運転（運行時刻や車両停止位置）の良否が各駅でチェックされる。

ストリートファイターEXplus

4／上
■アリカ／カプコン
■対戦格闘

現在ゲームセンターで稼働中の『ストEX』のニュー・バージョン。使用不可能だったボスキャラのベガとガルダが使えるほか，ゲーム・バランスが再調整されている。新キャラも追加された。

ハングパイロット

3／下
■コナミ
■ハンググライダー

ハンググライダーの壮快感を再現したフライト・シミュレータ。ゲームはレース形式で，三つのコースを制限時間内に飛行する。ふたつのモニターで，前方と下方の風景を同時に見ることが可能。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

3／下
■セガ
■ガン・シューティング

ホラーを題材としたガン・シューティング。プレイヤーは特殊工作員となって遺伝子研究所に侵入し，ゾンビやモンスターと戦う。プレイ内容でストーリーが自動的に分岐するシステムを採用。

スカッドレース ツイン

3／下
■セガ
■レーシング

昨年末に発売された『スカッドレース』の通信対戦バージョン。対戦プレイが可能になったのをはじめ，マシンのドリフト性能や初級コースのスタート形式などに手が加えられている。

ポケットレーサー

3／下
■ナムコ
■レーシング

ハンドルとアクセルだけという簡単操作がウリの3Dレースゲーム。コースは2種類，マシンのカラーリングは4種類から選択できるほか，視点切り替えや通信対戦も可能になっている。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

SNKから，ひさびさにガンシューティングが発表された。ほかは沈静。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
5月上旬	麻雀ハイパーリアクション2	麻雀	サミー
春頃予定	サンフランシスコラッシュ	レーシング	SNK
	★マキシマムフォース	ガンシューティング	SNK
	ときめきメモリアル おしえてyour heart	SLG	コナミ
	羅媚斗（ラビット）	対戦格闘	エレクトロニック・アーツ・ビクター
	バーチャストライカー2	サッカー	セガ
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
未定	ヴァンパイア セイヴァー	対戦格闘	カプコン
	スターグラディエイター2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	バトルサーキット	格闘アクション	カプコン
	ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	PF573（仮）	対戦格闘	コナミ
	レーシングジャム（仮）	レーシング	コナミ
	オーバーREV	レーシング	ジャレコ
	トップスケーター	スケートボード	セガ
	Gダライアス	シューティング	タイトー
▼MVS対応			
夏頃予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	ネオ・ボンバーマン（仮）	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
秋頃予定	コットン2	シューティング	サクセス
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
未定	★ジャンクヤード	ピンボール	タイトー
	スケアド スティフ	ピンボール	タイトー
	★ファストブレイク	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●3on3ダンクマッドネス（ビデオシステム）2月下旬→3月●ユキブタマン-P（カネコ）2月→3月下旬●鉄拳3（ナムコ）1月下旬→3月上旬●ヘヴンズゲート（アトラス）1月→1月30日●ユキブタマン-P（カネコ）1月→3月●清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室（ビスコ）2月下旬→2月25日●紫炎龍（童）2月上旬→2月13日●怒首領蜂（アトラス）3月上旬→3月中旬●アルカノイドR（リターンズ）（タイトー）3月→3月中旬●VS麻雀ブランニュースターズ（ジャレコ）3月中旬→3月下旬●まじかるでーと～卒業告白大作戦（タイトー）3月→3月中旬●クイズ！美少女戦士セーラームーン～知力・体力・時の運（バンプレスト）2月→2月25日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

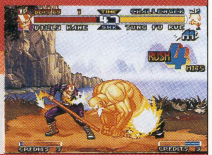
NEO・GEO

HOT 5

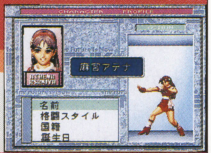
今月の売れ筋ソフト

初登場の3タイトルが上位を独占。『KOFコレクション』が2位にランクインしているあたりが，同シリーズの人気の高さを感じさせる。

1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
初登場
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

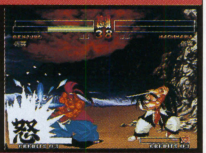


2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション(CD)
初登場
●SNK
●ディスクマガジン
●3,800円



3 ティンクルスタースプライツ(CD)
初登場
●ADK
●シューティング
●5,800円

4 サムライスピリッツ天草降臨(CD)
前1位
●SNK
●対戦格闘
●6,800円



5 サムライスピリッツ天草降臨
前5位
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

64見たア 「SNKライブツアー'97」は大盛況だったぞ

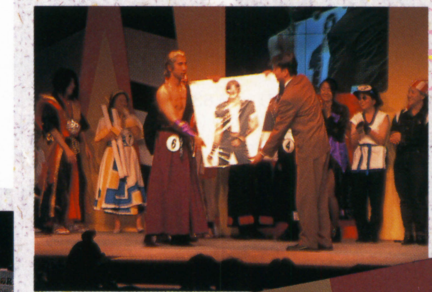
全国の5つの都市で行なわれ，好評のうちに終了した「SNKライブツアー'97」。今月は，その東京会場のもようをレポートしよう。

今回のツアーの目玉といえば，やはり期待のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』と，ネオジオ64(仮)の第1弾のタイトルとして発表された『サムライスピリッツ64(仮)』だろう。『武士道烈伝』は実際に序盤をプレイでき，『サムスピ64(仮)』もAOUショー同様，プロモーション・ビデオが流されていて，どちらも注目を集めていたのだ。

ステージ・イベントも盛りだくさんの内容で，『武士道烈伝』の開発スタッフによるゲーム解説や，『リアルバウトスペシャル』のゲーム大会も開催された。また，ゲストに生駒治美，野中政宏，山岡厚子，KENを迎えてのクイズ大会や，ネオジオのイベントではお約束ともいえるコスプレのステージも行なわれ，大変な盛り上がりを見せていたぞ。　（開田清隆）

▲ステージではラジオ「ゲムドラナイト」の公開録音も行なわれた

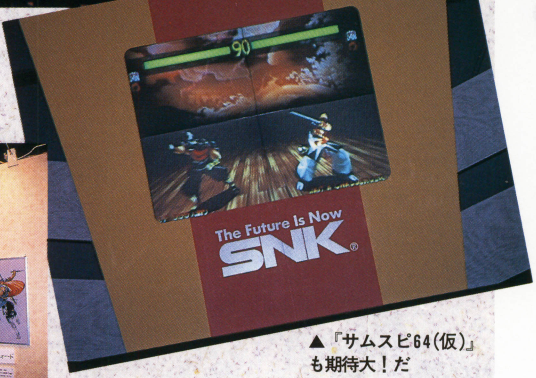
やっぱコスプレ



◀コスプレ・イベントは，ギースの彼が優勝したのだ

◀『武士道烈伝』の前には黒山の人だかりが……
▼イラストも公開されていたぞ

『武士道烈伝』プレイVer.初公開だ！



▲『サムスピ64(仮)』も期待大！だ

今月の新作

今月発売になるのは，かわいいキャラがウリの『マジドロIII』と，濃いキャラがウリの『ブレイカーズ』CD版の2タイトル。キミはどっちのキャラが好み？

マジカルドロップIII

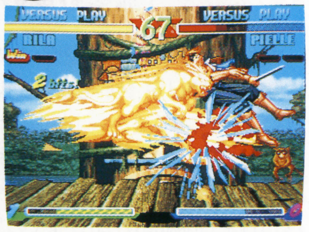
4/25　■データイースト　■アクションパズル　■29,800円　■174メガ・カートリッジ

ドロップを並べて消していく，人気アクションパズルの第4弾。タロットカードにちなんだ24キャラが登場し，「すとーりー」「ひたすら」「すごろく」の3つのモードでプレイできる。

ネオジオCD

ブレイカーズ

4/下　■ビスコ　■対戦格闘　■6,800円　■CD-ROM



個性的なキャラクターが魅力の対戦格闘。ゲージをタメることにより超必殺技が使用できるほか，空中での追い撃ち攻撃，移動起きあがりなどのシステムを採用している。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

新作予定がCDのみになってしまった。『真説サムライ』も再度延期に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼ネオジオCD				
未定	得点王 炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

■発売中止が決定した作品……●マネーアイドルエクスチャンジャー(フェイス)[カートリッジ版]
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SNK)3月28日→6月27日●リアルバウト餓狼伝説スペシャル(SNK)3月28日→3月30日

ゲーム・ミュージック&ビデオ
GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●2月第4週
3位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／58,310枚
9位　My Sweet Valentine／藤崎詩織（キングレコード）／25,190枚
19位　ファイナルファンタジーVII・限定盤（デジキューブ）／15,140枚
59位　月刊ときめきメモリアルNo.7（キングレコード）／4,850枚
93位　リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ポニーキャニオン）／3,440枚

●3月第1週
11位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／18,070枚
26位　My Sweet Valentine／藤崎詩織（キングレコード）／8,950枚
35位　ツインビーPARADISE3 Vol.9（キングレコード）／6,780枚
97位　月刊ときめきメモリアルNo.7（キングレコード）／3,290枚

●3月第2週
14位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／16,050枚
57位　My Sweet Valentine／藤崎詩織（キングレコード）／5,080枚
99位　ツインビーPARADISE3 Vol.9（キングレコード）／3,250枚

●3月第3週
14位　Mariko Kouda Concert Tour'95～'96“終わらないアンコール”／國府田マリ子（キングレコード）15,350枚
20位　月刊ときめきメモリアルNo.8（キングレコード）／10,050枚
26位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／8,450枚

●3月第4週
40位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／6,830枚
41位　Mariko Kouda Concert Tour'95～'96“終わらないアンコール”／國府田マリ子（キングレコード）6,730枚
49位　月刊ときめきメモリアルNo.8（キングレコード）／6,080枚
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

8か月ぶり　光吉猛修，初のソロアルバム!?

『バーチャ2』のイメージソング・アルバム「ダンシング・シャドウズ」がリリースされてから8か月。ついに『バーチャファイター3』のイメージソング・アルバム「オン・ザ・ボーカル」が，3月26日にユーメックスから3,000円で発売された。今月は，このアルバムの作曲とボーカルを担当した，セガAM2研の光吉猛修氏にお話をうかがってきたぞ。

（聴き手：北野聡士）

光吉猛修

▲セガAM2研サウンド・セクションに所属。「バーチャファイター3 オン・ザ・ボーカル」では，全曲のボーカルを担当した

――今回のアルバムをリリースされたきっかけは？

光吉：前々から，（AM2研）部長の鈴木　裕のほうから「アルバムの企画出してくれ」と言われていたので，「ダンシング・シャドウズ」みたいなボーカルものをと考えていました。もともと「オン・ザ・ボーカル」で使用された曲（原曲は『バーチャファイター3』）は，すべてテレビアニメの「バーチャファイター」の主題歌用に作曲したものなんです。ボーカル用に作った曲をこのまま眠らせるのは惜しいということで，今回歌詞を加えてみたわけです。

――前作「ダンシング～」との制作コンセプトのちがいはありますか？

光吉：「ダンシング～」は“キャラクターのイメージ”を軸に，新たに作詞・作曲したボーカル曲でしたが，今回は“すでにゲームで使用された曲”にボーカルを乗せたものになっています。

――テーマ曲がそのままイメージ・ボーカル曲になっていると。

光吉：いや，ちょっとちがうんです。いちおう，どの曲もキャラクターのイメージがあるのですが，テーマ曲＝イメージ曲というふうにはしてません。たとえば，1曲目の「陽炎～The Hell～」は影丸のイメージで作られてますが，もともとはアキラのステージ曲なんです。

――今回は全曲光吉さんが歌われていますが，これで光吉さんのソロ・アルバム・デビューということになるのでしょうか？

光吉：別にそういうつもりじゃなかったんですけどね（笑）。今回は伊藤君（同じくAM2研の作曲者）が書いた曲も2曲ほどあって，彼にもその曲を歌わせようと思ったんですが，スケジュールの都合がつかなくて断念しました。

――光吉さんのソロ・アルバムということで，今まで以上に女性ファンが増えるのでは？（笑）

光吉：だといいんですが（笑）。

――今後のアルバム・リリース予定はありますか？

光吉：このアルバムの曲からシングル・カットする予定もありますし，「ダンシング・シャドウズ2」も制作してみたいんですが……。あとはファンのみなさんの熱意があれば（笑）。

――最後に，アルバムを聴いてくださるファンにひとこと。

光吉：「ダンシング～」もそうでしたが，ゲームを知らない人でも楽しんでもらえるクオリティの高い作品に仕上がったことで，リスナーのターゲットが広がったと思っています。普通のボーカル・アルバムとしても楽しんでいただけると思いますが，ゲームをプレイされる人は，ぜひ曲を覚えて，お店で歌を口ずさみながら遊んでほしいですね。そんな人，実際に見てみたいですし（笑）。

★

さて，最後にプレゼントのお知らせ。CD発売元のユーメックスさんのご厚意で，光吉さんのサイン入り「バーチャファイター3 オン・ザ・ボーカル」ポスターを，5名の読者にプレゼントするぞ。なかなか手に入れることのできない貴重品なので，下記の応募先までふるって応募しよう！　締め切りは5月7日消印有効だ。

（宛先）〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「VF3ポスタープレゼント」係

▲アルバムのジャケットと同じビジュアルを使用したポスターに，光吉さんのサインが入った貴重品。ドシドシ応募せよ

復活！流星野郎　「流星野郎のGAME MAX」放送開始

過去，ゲームファンの熱烈な支持を受けたラジオ番組「流星野郎のゲーム業界裏情報」が，装いも新たに復活する。その名も「流星野郎のGAME MAX」（略して「流ゲー」……って前と同じか）。内容はゲーム情報やゲストトーク，リスナーのハガキ紹介などだ。放送局は下記のとおりで，AM KOBEは4月11日から，それ以外はすでに放送中。また，山形，信越，山陰，宮崎は6月28日までの放送となっている。　（中村京子）

●ラジオ日本（金曜24：00～24：30）／AM KOBE（金曜22：30～23：00）／山形放送（土曜23：30～24：00）／信越放送（土曜24：00～24：30）／山陰放送（土曜22：30～23：00）／宮崎放送（土曜24：00～24：30）

今月の新作

「悪魔城ドラキュラX」のソングは，アメリカのトップ・アーティストを起用した，何とも豪華なもの。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝　ドラマCD

4/9

■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00255

3月に放送された『真説サムスピ』のオリジナル・ドラマ。サムライたちと天草との戦いが，千葉　繁の演出によるふたつのストーリーで展開する。

題材ゲーム：真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SNK）
収録曲：〈すと～り～1〉①第一幕「カムイの巫女」②第二幕「その名はガルフォード」③第三幕「闇に生える牙」④第四幕「黒き穢れの序章」〈すと～り～2〉⑤第二幕「絶望の刃」⑥第三幕「闇に落ちる」⑦第四幕「汚れた翼」
声の出演：臼井雅基，生駒治美，氷上恭子ほか

I AM THE WIND／シンシア・ハレル

4/9

■キングレコード　■1,020円（税込）
■CDシングル　KIDA-7622

シンシア・ハレル，トニー・ヘインズ，ジェフ・ローバーなど，アメリカで著名なアーティストたちを起用した，『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲』のエンディング・テーマ。シンシアとカール・アンダーソンによるデュエット曲をカップリング収録。

題材ゲーム：悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）
収録曲：①I AM THE WIND②4EVER YOURS 2NIGHT③I AM THE WIND（karaoke）④4EVER YOUR 2NIGHT（karaoke）
作詞：トニー・ヘインズ
作・編曲：村中りか＆ジェフ・ローバー

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲　オリジナル・ゲーム・サントラ

4/9

■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7760

耽美な魅力を持つ『ドラキュラ』最新作のオリジナル・サントラ。シンシア・ハレルが歌うソングも収録。

題材ゲーム：悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）
収録曲：①変容NO.1②プロローグ③幻想的舞曲④月下の夜想曲⑤祈り⑥ドラキュラ城⑦黄金の舞曲⑧大理石の廊下⑨魔霧の塔⑩夜曲⑪木彫パルティータ⑫聖霊の扉⑬しもべたちの祭典⑭終焉の地⑮神々たちのレクイエム⑯水晶のしずく⑰焉道⑱虹の墓地⑲静寂⑳失われた彩画 ㉑パール舞踏曲 ㉒呪いの聖域 ㉓魔性の宴 ㉔さまよえる魂 ㉕惑境の貴公子 ㉖深淵への扉 ㉗天界への扉 ㉘死の詩曲 ㉙異形の血族 ㉚変容NO.2 ㉛終曲トッカータ ㉜黒の饗宴 ㉝変容NO.3 ㉞I AM THE WIND
作詞：トニー・ヘインズ（㉞）
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部，村中りか＆ジェフ・ローバー（㉞）
ボーカル：シンシア・ハレル（㉞）

ツインビーPARADISE 3　ボーカルボム！

4/9

■キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7761

「ツイパラ」キャストによる，ボーカル・アルバム第4弾。好評のデュエット曲をふくむ，「ツイパラ」ならではの明るく元気な14曲が楽しめる。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①お祭り騒ぎだボーカルボム！②がんばれっ♥③Make a wish④sci-fi⑤僕らはそれをまちながら⑥（db-FMジングル）⑦ゼロの瞬間⑧楽園⑨これがアタシの純金の道⑩パジャマ⑪CRYIN'⑫そして二人は当然のように⑬二人でお茶を⑭お祭り騒ぎだリプライズ！
ボーカル：ライト，パステル，マドカほか
初回特典：特製ボックスケース

月刊ときめきメモリアル No.9

4/9

■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7745

古式ゆかりの家出騒動を描くドラマ，館林見晴のバスルームトーク，暴走気味の男子更衣室などを収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク4月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「ゆかりの理由ある反抗？」前編③もっと！ときめきラジオトーク4月号（後編）④OH MY GOD！～制御不能～⑤Aya's Cooking Lesson⑥バスルームトーク～館林見晴～⑦片桐彩子の「イングリッシュ英語」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：くまのまさみ（④⑤）
作・編曲：梅崎俊春（④），小西真理（⑤作曲），岩崎元是（⑤編曲）
声の出演：中　友子（④ボーカル），川口雅代（⑤ボーカル），黒崎彩子ほか

銀河お嬢様伝説ユナ　みゅーじっくうぇいぶ2

4/9

■キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-341

OVA「深闇のフェアリィ」のBGM集。シリーズでおなじみのボーカル曲のOVAバージョンやボーナス・トラックも収録している。

題材ゲーム：銀河お嬢様伝説ユナ（ハドソン）
収録曲：①破滅への序曲②LIGHTNING HEART!(OVA SIZE)③今日も,元気④Simply My Heart(Short Version)⑤少女Ⅰ 亜耶乎⑥こんな日もいいね♥⑦な～にかしら?⑧少女Ⅱ 戸惑う心⑨少女Ⅲ 歪んだ想い⑩Count Down⑪カ・ケ・ヒ・キ⑫みんながいるから⑬そして,平和を⑭月影におやすみ(Fairy Version)⑮大丈夫だよ!～希望の光,闇をとかして⑯おでかけしましょうよ!(OVA SIZE)〈Exclusive Bonustracks〉⑰LIGHTNING HEART!⑱～それぞれの誓い～⑲おでかけしましょうよ！
作詞：木本慶子（②④⑭⑯⑰⑲）
作・編曲：有澤孝紀，大森俊之（②⑯⑰⑲編曲）
ボーカル：横山智佐（②④⑭⑰），冬馬由美（④⑭），高橋美紀（⑭⑯⑲），こおろぎさとみ（⑭），矢島晶子（⑭）

アンジェリーク守護聖コレクション⑦リュミエール

4/9

■光栄　■1,020円（税込）
■CDシングル　KEDH-1010

守護聖ひとりずつのソングと語りが収録された，イメージ・シングル第7弾。水の守護聖リュミエールの優しさあふれる1枚となっている。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①月光浴②奇跡の泉（Remix Version）③眠れぬ夜のために・7（語り）④月光浴（カラオケ）⑤奇跡の泉（カラオケ）
作詞：森　由里子
作・編曲：丸尾めぐみ，滝沢淑行（①④編曲）
声の出演：飛田展男

アンジェリーク守護聖コレクション⑧オスカー

4/9

■光栄　■1,020円（税込）
■CDシングル　KEDH-1011

火の守護聖オスカーをフィーチャーした，シリーズ第8弾。同時発売の2枚とは対照的に，情熱的なメッセージでつづる。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①愛としか呼べない②燃えあがらずにいられない（Remix Version）③眠れぬ夜のために・8（語り）④愛としか呼べない（カラオケ）⑤燃えあがらずにいられない（カラオケ）
作詞：森　由里子
作・編曲：タダミツヒロ，岡本　朗（①④作曲），伊藤真澄（①④編曲）
声の出演：堀内賢雄

アンジェリーク守護聖コレクション⑨ルヴァ

4/9
■光栄　■1,020円（税込）
■CDシングル　KEDH-1012

シリーズのラストを飾るのは，スローテンポな暖かさが魅力の地の守護聖ルヴァ。なお，これらのシングルCDに入っている応募券をすべて（9枚）送ると，もれなくスペシャルCDがプレゼントされる。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①ジャスミンの丘②永遠への道（シルクロード）（Remix Version）③眠れぬ夜のために・94ジャスミンの丘（カラオケ）⑤永遠への道（シルクロード）（Remix Version）
作詞：森　由里子
作・編曲：伊藤ヨシユキ，飯塚昌明（①④編曲）
声の出演：関　俊彦

クォヴァディス　サウンドファイル

4/10
■WEAジャパン　■2,548円（税込）
■CD　WPC6-8283

サターンの『クォヴァディス2』，PSの『イヴェルカーツ戦役』，ラジオドラマから選び抜かれた25曲のサウンドを収録。美樹本晴彦の設定線画ブックレットつき。

題材ゲーム：『クォヴァディス』シリーズ（グラムス）
収録曲：①オヴァン・レイのテーマ（クォヴァディス交響曲第3番）クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～メインテーマ②就任式③クォヴァディス交響曲第5番 第1楽章：傭兵④クォヴァディス交響曲第5番 第2楽章：赤いサソリ⑤クォヴァディス交響曲第5番 第3楽章：突撃装甲兵⑥八惑星連合⑦クォヴァディス交響曲第6番 第1楽章：潜伏⑧クォヴァディス交響曲第6番 第2楽章：発端⑨クォヴァディス交響曲第6番 第3楽章：血の叫び⑩クォヴァディス交響曲第9番 第1楽章：敵陣⑪クォヴァディス交響曲第9番 第2楽章：焦土⑫クォヴァディス交響曲第9番 第3楽章：陥落⑬ヒルダの涙⑭レクイエム（戦友）⑮yO-Yo⑯そっと夜に泣こう（インストゥルメンタル）⑰I don't hear you.⑱クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 聖戦 クォヴァディス～イヴェルカーツ戦役～メインテーマ⑲クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 主よ。汝，我が道を示し給え⑳クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 死線 ㉑クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 祈り，ベアトリーチェ ㉒クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 闇の使者 ㉓クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 平和の足音 ㉔クォヴァディス・イヴェルカーツ組曲 悲しみを越えて… ㉕そっと夜に泣こう（ゲーム・ヴァージョン）
作詞：Lou（㉕）
作・編曲：G.S.T.（山本秀樹），荒木真樹彦（⑯作曲，㉕作・編曲）
ボーカル：笠原弘子（㉕）
特典：ピクチャーCD

そっと夜に泣こう／笠原弘子

4/10
■WEAジャパン　■1,020円（税込）
■CDシングル　WPD6-9127

『クォヴァディス2』のエンディング・テーマ「そっと夜に泣こう」と，代々木アニメーション学院のCMソング（今春オンエア予定）となる新曲「約束」をカップリング収録。

題材ゲーム：クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ（グラムス）
収録曲：①そっと夜に泣こう②約束③そっと夜に泣こう（オリジナル・カラオケ）
作詞：Lou（①），MYU（②）
作曲：荒木真樹彦（①），MYU（②）
編曲：荒木真樹彦（①），沢口欣也（②）

デジタルアンジュ～電脳天使SS

4/18
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00257

『デジタルアンジュ』の作曲者によるアレンジ曲，CDのための書き下ろしドラマなどが楽しめる。なお，ラジオ番組「氷上恭子のエル・ステーション」でオンエアされたドラマとはちがう内容。

題材ゲーム：デジタルアンジュ～電脳天使SS（徳間書店インターメディア）
収録曲：①出会い②再会，そして…③やすらぎ④オリジナルストーリー第一話「ミリと仔猫」⑤天使の世界⑥オリジナルストーリー第二話「クレアとメル」⑦戦いtype1⑧戦いtype2⑨天使たちのモノローグ：リア⑩宇宙空間⑪天使たちのモノローグ：ベル⑫英荘の日常⑬天使たちのモノローグ：フォル⑭悲しい想い⑮天使たちのモノローグ：クレア⑯終演⑰エンディングテーマ「おやすみ，新未来ーネオミックー」
作・編曲：谷本真規
声の出演：井上喜久子（⑰ボーカル），沢海陽子，吉田古奈美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

スーパーファミコン版すぎやまこういち「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…」オリジナル・ゲーム・ミュージック

4/21
■ソニーレコード　■2,039円（税込）
■CD　SRCL-3564

スーファミ版『ドラクエIII』を，オリジナル音源で収録。原作にはなかった新曲や，リニューアル曲も数多く追加されている。

題材ゲーム：スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…（エニックス）
収録曲：①ロトのテーマ②間奏曲③まどろみの中で④街⑤街の夜⑥宿屋（ME）⑦王宮のロンド⑧王宮の夜⑨セーブ（ME）⑩冒険の旅⑪村⑫村の夜⑬ねむりの村（ME）⑭目覚め（ME）⑮ダンジョン⑯戦闘のテーマ⑰勝利（ME）⑱レベル・アップ（ME）⑲塔⑳鎮魂歌 ㉑ほこら ㉒治癒（ME）㉓ピラミッド ㉔アイテム（ME）㉕ブギウギ ㉖当たり（ME）㉗大当たり（ME）㉘超大当たり（ME）㉙ローリング・ダイス ㉚海を越えて ㉛ジパング ㉜呪い（ME）㉝ヒミコの宮殿 ㉞悪のモチーフ（ME）㉟やまびこの笛（ME）㊱幽霊船 ㊲呪われしローレライの岩（ME）㊳のろいがとけた（ME）㊴愛の想い出（ME）㊵6つのオーブ1（ME）㊶6つのオーブ2（ME）㊷おおぞらをとぶ ㊸戦いのとき ㊹アレフガルドに朝が（ME）㊺アレフガルド（広野を行く）㊻アレフガルドの街 ㊼モンスター・ハープ（ME）㊽ラダトーム城 ㊾アレフガルドの洞窟 ㊿フェアリー・フルート（ME）51レインボー・ハープ（ME）52ゾーマの城 53回想 54勇者の挑戦 55そして伝説へ
初回特典：『ドラゴンクエストIII』ロゴ・ステッカー

トバル2　オリジナル・サウンド・トラック

4/21
■デジキューブ　■1,942円
■CD　SSCX-10007

ゲームに先駆けて登場する，『トバル2』のサウンド・トラック。中村隆之の作・編曲による全楽曲に，ゲーム未収録曲をボーナス・トラックとして追加収録している。

題材ゲーム：トバル2（スクウェア）
収録曲：①TOBAL2 THEME SONG（OPENING MOVIE）②Checkered Career（album original mix）③The Origin No.5④Amethyst⑤The Grody Boy⑥Knock My Door⑦In an unguarded moment⑧Grope after the truth⑨Beating Hard⑩a miracle's coming⑪China Dress⑫Hero's Looking Glass⑬The Speeder⑭A Crying Son⑮Knee Drop⑯On Your Dark Side⑰Dropout⑱H.N⑲TOBAL2 1st ENDING⑳TOBAL2 2nd ENDING
作・編曲：中村隆之

グランドレッド　オリジナル・サウンド・トラック

4/23
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,854円（税込）
■CD　TYCY-5549

バンプレストの新作SLG『グランドレッド』のオリジナル・サウンドと，今井由香が歌う2曲のテーマソングを完全収録。

題材ゲーム：グランドレッド（バンプレスト）
収録曲：①メインテーマ②GRANDREAD③発進④進撃⑤編成⑥銀河系⑦作戦開始⑧悪のテーマ⑨遺構戦艦ドラゴナリス⑩侵略⑪化神鑑⑫ある休日⑬サスペンス⑭哀しみのテーマ⑮帝国のテーマ⑯恐怖の回廊⑰敵空域⑱悪魔の巨大兵器⑲悲壮なる突撃⑳ウォーパンディア ㉑エピローグ ㉒エンディング ㉓渚のフリートコマンダー
作詞：沼田康博（②㉓）
作・編曲：出口雅生，浅井　真（②㉓）
ボーカル：今井由香（②㉓）

エーベルージュ伝説Vol.3～トリフェルズ魔法学園物語～おおさわぎバースデード降誕祭!?の巻

4/23
■キングレコード　■2,854円（税込）
■CD　KICA-10003

ラジオ番組で12月～1月にかけて放送された「降誕祭」でのエピソードを収録したシリーズ第3弾。CDのみのオリジナル・トラックも楽しめる。

題材ゲーム：エーベルージュ（富士通パレックス）
収録曲：①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説～降誕祭編」②第6話「降誕祭はバースデイ」③第7話「あっちもこっちもそっちもOK」④第8話「幸せ三倍エーベ降誕祭」⑤第9話「悪くて大人で子供のナック」⑥第10話「四人目のナック!?」⑦CDドラマ「キャスト出席とりま～す！」⑧エーベルージュイメージソング「FIGHTッ!!～リンデルのテーマ」
声の出演：三石琴乃（①⑧ボーカル），かないみか，林原めぐみほか

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.11

4/23 ■キングレコード ■3,059円（税込）
■CD KICA-7741

高熱に倒れたライトを救うため，ツインビーとパステルは彼の故郷，ソルティアスへ向かう。しかしソルティアスには，「運命の星」ミカエルが衝突しようとしていた。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARASISE3第11話「星の沈むとき」〉①Part1「蔭りゆく空」②Part2「静かな再会」③Part3「楽園に近づく影」④Part4「さよならの星」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合い言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島句 其の拾壱●スペシャルCDシングル……①マドカのダーリンを探せ！②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト：八奈見乗児）
声の出演：西原久美子，伊藤美紀，田中和実ほか

ワルモンMON MONパラダイス いち。

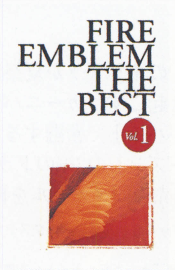
4/23 ■キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7763

4月から短期集中放送されているラジオ番組をCD化（全3枚予定）。「いち。」では，ワルモン博士たちが番組に出演するまでのドキュメント・ドラマや，博士によるボーカル曲などを収録。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ
収録曲：①CHAPTER1「アラ！ご主人様。」②CHAPTER2「なんだザコビー？」③CHAPTER3「ビーちゃんって呼んでほしいワル」④CHAPTER4「なにいってんだ。あーうっせー，うっせー。」⑤CHAPTER5「あっライラだワル。」⑥CHAPTER6「えっ！どこ!?」
声の出演：岸野幸正，沼田祐介，國府田マリ子

ファイアーエムブレム ザ・ベストVol. 1

4/25 ■NTT出版 ■2,940円（税込）
■CD PSCN-5058～9（2枚組）

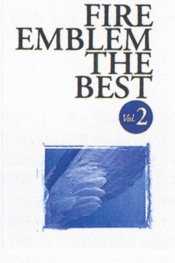


ファミコン版『エムブレム』のサウンドを収録。これまでオリジナル曲のアルバムがなかっただけに，ファンにはうれしい1枚。

題材ゲーム：『ファイアーエムブレム』『ファイアーエムブレム外伝』（任天堂）
収録曲：●ディスク1……〈暗黒竜と光の剣〉①オープニング タイトル～デモ②ストーリー2 各マップの始まり③戦闘マップ2 CP側の攻撃④戦闘マップ1 プレイヤー側の攻撃⑤ストーリー1 村⑥ストーリー5 出会い⑦店1 武器の店，預かり所，村⑧戦い2 CP側の攻撃⑨戦い1 プレイヤー側の攻撃⑩味方 倒れる⑪ライブの杖使用時⑫戦闘マップ3 勝利近し（プレイヤー側）⑬戦い3 中ボスとの戦い⑭ストーリー4 各マップの勝利⑮勝利のうた⑯店3 闘技場⑰ゲームオーバー⑱ストーリー3 会話⑲店2 魔導の館⑳ユニットチェンジ ㉑戦闘マップ4 最終マップ（プレイヤー側） ㉒戦闘マップ5 最終マップ（CP側） ㉓戦い4 メディウスとの戦い ㉔ストーリー6 マルスとシーダの会話 ㉕エンディング（オムニバス） ㉖エンディング（バラード）●ディスク2……〈外伝〉①オープニング②全体マップ 1章（ソフィアへ：アルムの旅立ち）③ストーリー5 村④戦闘マップ1 戦闘MAP1-1（アルム1）⑤全体マップ 2章（セリカの旅立ち）⑥戦闘マップ3 戦闘MAP2-1（セリカ1）⑦戦闘マップ6 戦闘MAP BGM1（CP）⑧戦い1（プレイヤー側）⑨ファンファーレ3（戦闘開始）⑩戦い2（CP側）⑪戦闘マップ7 戦闘MAP BGM2（CP）⑫出逢い⑬全体マップ 3章（解放戦争：それぞれの道）⑭戦闘マップ4 戦闘MAP2-2（セリカ2）⑮ファンファーレ2（仲間入り）⑯ストーリー3 寺院・神殿⑰全体マップ 4章（悲しみの大地）⑱ストーリー4 塔⑲戦い3（中ボス）⑳ファンファーレ1（レベルアップ）㉑味方 倒れる ㉒ライブの杖使用時㉓ゲームオーバー ㉔ストーリー1 復活の森 ㉕全体マップ 5章（再会，そして） ㉖ストーリー2 地下・通路 ㉗戦闘マップ2 戦闘MAP1-2（アルム2） ㉘戦い5（最終面・味方の攻撃） ㉙戦闘マップ5 最終MAP BGM（プレイヤー側） ㉚戦闘マップ8 最終MAP BGM（CP） ㉛戦い4（最終ボス） ㉜城（マーチ） ㉝エンディング1 ㉞エンディング2

ファイアーエムブレム ザ・ベストVol. 2

4/25 ■NTT出版 ■2,940円（税込）
■CD PSCN-5060～1（2枚組）



「VOL.1」と同時発売される，スーファミ『エムブレム』のベスト盤。各マップのメインテーマやイベント曲をピックアップ収録している。

題材ゲーム：『ファイアーエムブレム紋章の謎』『ファイアーエムブレム聖戦の系譜』（任天堂）
収録曲：●ディスク1……〈紋章の謎〉①オープニングテーマ/紋章の謎②タペストリー/ナーガの教典③メインテーマ/ファイアーエムブレム④アカネイア序曲⑤暗黒竜と光の剣⑥祖国をめざして⑦この旗の下に⑧戦闘⑨出会いのテーマ（A）⑩悪の軍団⑪危機⑫選ばれし者達⑬暗黒戦争⑭大賢者⑮ドルーア⑯メディウス⑰エピローグ（A）⑱紋章の謎⑲新たなる旅立ち⑳進撃 ㉑リカード ㉒攻撃 ㉓踊子 ㉔反乱 ㉕防御 ㉖聖戦 ㉗神竜伝説（A） ㉘暗黒皇帝 ㉙村の娘 ㉚異世界 ㉛邪悪な者 ㉜マフー ㉝スターライト ㉞壁が！ ㉟暗黒地竜 ㊱戦士のプレリュード ㊲戦士のレクイエム ㊳そして… ㊴エピローグ（B） ㊵アカネイア創世史 ㊶神竜伝説/オルゴール●ディスク2……〈聖戦の系譜〉①始まり②ファイアーエムブレムのテーマ③ユグドラル大陸史④栄光なるグランベル⑤序章（聖騎士誕生）⑥仲間入り⑦エーディンのテーマ⑧第1章（聖霊の森の少女）⑨ディアドラのテーマ⑩第2章（アグストリアの動乱）⑪同盟軍⑫第3章（獅子王エルトシャン）⑬会話1⑭第4章（空を舞う）⑮時の流れ⑯第5章（運命の扉）⑰謀略⑱愛しい人⑲失意の果て⑳躍進の時 ㉑第6章（光をつぐもの） ㉒セリスのテーマ ㉓第7章（砂漠を越えて） ㉔ティニーのテーマ ㉕第8章（トラキアの竜騎士） ㉖敵メッセージ3 ㉗巡る思い ㉘第9章（誰がために） ㉙第10章（光と闇と） ㉚皇帝アルヴィス/ユリウス ㉛光あるものへ ㉜終章（最後の聖戦） ㉝ユリアのテーマ ㉞その後の大陸 ㉟平和のおとずれ ㊱バラード～オルゴール

ガメラ2000～オリジナルサウンドトラックス～

4/25 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0010

ZUNTATAが作曲を手がけた，PS版『ガメラ2000』のサウンド集。全27曲＋ゲーム未収録の「フォーリー・ア・ドゥ」が楽しめる。

題材ゲーム：ガメラ2000（大映）
収録曲：①ACHTUNG！②「ゆれる影」－an illusion－③MAN machine④The Promise～to be born again and see you…⑤searching for love…⑥UNDER THE TABLE⑦NOTORIOUS GYPSY⑧The One GENESIS⑨The end of 1996 H.K.⑩♀HUMANOID♂⑪フォーリー・ア・ドゥ（妄想伝染）⑫TOKIO DREAM⑬ElekTeo⑭First Attention⑮ESION KISUM⑯Last Note⑰VISITORS WITHOUT NOTICE⑱ALERT⑲BEFORE A TEMPEST⑳BRAVELY CIRCLE ㉑GADGET ㉒IMMORABLE EXISTENCE ㉓FIRE WALL ㉔GIGANTIC ㉕SENCE OF CRISIS ㉖HIKARI（Nearly Take） ㉗HIKARI（Faultly Take） ㉘HIKARI

CDドラマコレクションズ・アンジェリークSpecial 2 第1話「まだ見ぬ君への神話（ラブレター）」

4/25 ■光栄 ■2,913円
■CD KECH-1112

王立研究院主任のエルンストと，占い師のメルを主人公に『アンジェリーク2』のプロローグを描く。新女王が即位してから数か月，彼女からある秘密を聞かされたエルンスト。その秘密を知るメルは，エルンストの力になってあげたいと奮闘するが……。

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
声の出演：森川智之，冬馬由美，立木文彦ほか

英雄降臨 オリジナルサウンドトラック

4/28 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,854円（税込）
■CD TYCY-5552

Windowsソフト『英雄降臨』の全サウンドと3曲のソング，そしてボーナス・トラックとしてボーカル曲のカラオケを収録。

題材ゲーム：英雄降臨～The Seven Heroes & Cinderella（アルファ・オメガソフト）
収録曲：①WEDDING②Where's My Love③アメリカフィールド④モンゴルフィールド⑤モンゴル戦闘⑥泉（Instrumental）⑦泉⑧悲惨⑨凱旋⑩復活⑪6月の朝⑫B.G.M.⑬善と悪⑭日本フィールド⑮フランスフィールド⑯中国フィールド⑰イタリアフィールド⑱ギリシャフィールド⑲フランス戦闘⑳アメリカ戦闘 ㉑中国戦闘 ㉒イタリア戦闘 ㉓日本戦闘 ㉔ギリシャ戦闘 ㉕降臨 ㉖あなたに逢いたい〈ボーナストラック〉㉗Where's My Love（オリジナル・カラオケ） ㉘あなたに逢いたい（オリジナル・カラオケ）
作詞：佐々木潤子（②），河西祐子（⑦），宮路一昭（㉖）
作・編曲：宮路一昭，成毛洋昭，伊藤健人，松浦　純，朴

前号追補タイトル

「卒業M」ドラマCD M（オレたち）にまかせろ！Vol. 2

1/21 ■日本コロムビア ■2,718円
■CD COCC-14019

TBSラジオにて放送されたドラマのCD化第2弾。3話完結の「思い出はダイヤモンド」に，前回と同じくリスナーが参加して楽しめる「カラドラマ」を収録。

題材ゲーム：卒業M
収録曲：①思い出はダイヤモンド・第1話②思い出はダイヤモンド・第2話③思い出はダイヤモンド・第3話④カラドラマII（完全版）⑤カラドラマII（アテレコ用）
声の出演：石川英郎，阪口大助，吉田弥生ほか

前号追補タイトル

ナイトゥルース Vol. 1 THE NIGHT BEFORE FESTIVAL

2/21 ■BMGジャパン ■2,718円
■CD BVCH-1413

文化放送＆東海ラジオの「氷上恭子のエル・ステーション」で放送されたドラマをCD化。学園祭の数日前に現れた，ヨロイを着た幽霊の謎を追う。おまけドラマと，ゲームの主題歌を追加収録。

題材ゲーム：ナイトゥルース（ソネット・コンピュータエンタテイメント）
収録曲：①第一話②第二話③第三話④第四話⑤おまけドラマ⑥『NIGHTRUTH』ゲーム版テーマソング「LOVE MIRACLE」
ボーカル：氷上恭子（⑥）

前号追補タイトル

きゃんきゃんバニーエクストラ①スワティSPECIAL

2/26 ■コンパス ■2,200円
■CD MACG-5001

ゲームに登場する女性キャラたちがくりひろげる「スワティのサマーバケーション」ほか，DJパートも収録したドラマCD。'94年5月発売の同タイトルを再発売。

題材ゲーム：きゃんきゃんバニーエクストラ（カクテル・ソフト）
収録曲：①ドラマ「スワティのサマーバケーション」②スペシャルDJ「スワティのきゃんきゃんステーション」
声の出演：椎名へきる，子安武人，松井菜桜子ほか

前号追補タイトル

きゃんきゃんバニーエクストラ②

2/26 ■コンパス ■2,200円
■CD MACG-5002

サワディのイタズラが夏祭り会場に大騒動を引き起こす「カーニバルナイト」，スワティがバイトで奮闘する「センチメンタルシーズン」の2編のドラマを収録。'95年9月発売の同タイトルを再発売。

題材ゲーム：きゃんきゃんバニーエクストラ（カクテル・ソフト）
収録曲：①第1章「カーニバルナイト」②第2章「センチメンタルシーズン」
声の出演：矢島晶子，白鳥由里，三木眞一郎ほか

前号追補タイトル

デイトナUSAサーキット・エディション オリジナル・サウンドトラック ヴァリアス

3/10 ■イーストウエストジャパン ■2,330円
■CD AMCY-2138

ロックバンド「MR.BIG」のエリック・マーティンが歌う2曲をはじめ，リアレンジされた『デイトナ』サウンドが楽しめる。

題材ゲーム：デイトナUSAサーキット・エディション（セガ）
収録曲：①THE AMERICAN DREAM②SONS OF ANGELS③GENTLEMENT START YOUR ENGINES④THE KING OF SPEED（PART1）⑤THE KING OF SPEED（PART2）⑥LET'S GO AWAY（PART1）⑦LET'S GO AWAY（PART2）⑧SKY HIGH（PART1）⑨SKY HIGH（PART2）⑩THE NOISY ROARS OF WILDERNESS（PART1）⑪THE NOISY ROARS OF WILDERNESS（PART2）⑫POUNDING PAVEMENT（PART1）⑬POUNDING PAVEMENT（PART2）⑭FUNK FAIR（PART1）⑮FUNK FAIR（PART2）⑯RACE TO THE BASS（PART1）⑰RACE TO THE BASS（PART2）⑱DAYTONA USA MEDLEY⑲LACK OF SPEED⑳SUNSET ON THE DAYTONA BEACH ㉑CRASH＆BURN！ ㉒THE AMERICAN DREAM（NON VOCAL VERSION） ㉓SONS OF ANGELS（NON VOCAL VERSION）

前号追補タイトル

Equal Live Tour／E.M.U

3/20 ■日本コロムビア ■4,660円
■CD COCC-14053～4（2枚組）

今年1月に行なわれたライブツアーの最終公演（日本青年館）にて披露されたボーカル曲をディスク2枚組で完全収録。32ページのオールカラー・ブックレットつき。

題材ゲーム： 卒業M
収録曲： ●ディスク1……①Teenageはパラダイス②＝（イコール）③［E.M.U］メドレー（僕たちの方程式－rule－～青春に理由はいらない～少年A to Z～僕たちの方程式－rule－）④Dear Friend⑤ツイてない⑥僕たちの世代から～新世紀のプロローグ～●ディスク2……⑦涙が覚えてる⑧ありったけの情熱⑨ハミング⑩DESTINATION⑪青空のように⑫PARTY⑬Girl～涙が虹に変わるまで～⑭＝（イコール）アンコールバージョン
特典： ライブ生写真

前号追補タイトル

エーベルージュ伝説 Vol.2～トリフェルズ魔法学園物語～どきどき・カンゲキ・演劇魔法!?の巻

3/26 ■キングレコード ■2,718円
■CD KICA-10002

ラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」（文化放送／月曜21：00～21：30）で放送されたドラマや，三石琴乃によるトーク＆ソングが楽しめる。

題材ゲーム： エーベルージュ（富士通パレックス）
収録曲： ①オープニングDJ②オープニングテーマソング「エーベルージュ伝説～魔法祭編」③第1話「七人の女王をさがして」④第2話「めざせアイドル，謎の密林にひそむ女戦士は隣のお姉さん」⑤第3話「女優開眼？女神の名はナック」⑥第4話「演劇クラブ魔法祭 特別講演～樹界物語～」⑦第5話「十五万八千分の一の魔力」⑧エンディングテーマソング「魔法みたいにI Love you」
声の出演： 緒方恵美，今井由香，白鳥由里ほか

前号追補タイトル

花咲く乙女／横山智佐＆帝国歌劇団

3/21 ■BMGジャパン ■971円
■CDシングル BVDR-1153

アルバム「帝撃歌謡全集」から，エンディング・テーマと，さくらのテーマの2曲をシングル・カット。それぞれのカラオケ・バージョンも収録している。

題材ゲーム： サクラ大戦（セガ）
収録曲： ①花咲く乙女②さくら③花咲く乙女（オリジナル・カラオケ）④さくら（オリジナル・カラオケ）
作詞： 広井王子
作曲： 田中公平
編曲： 根岸貴幸（①③），岸村正実（②④）
ボーカル： 横山智佐＆帝国歌劇団（①），横山智佐（②）

前号追補タイトル

DOKI DOKIプリティリーグ ラジオ延長戦〈恋愛編〉

3/26 ■パイオニアLDC ■2,427円
■CD PICA-1132

タイトルどおり「恋愛」がテーマのドタバタ・コメディ6話分と，おなじみCDだけのスペシャル・ドラマを収録。

題材ゲーム： DOKI DOKIプリティリーグ（エクシング）
収録曲： ①笑顔のままで（second half version）〈連続ラジオドラマ・DOKI DOKIプリティリーグ延長戦（②～⑧）〉②第7話「千晶の愛したスパイ!?」③第8話「愛しの“投げる君”真弓のうっふんあっはんバージョン！」④第9話「滝沢変身計画!?」⑤第10話「夢に見るほど恋してる!?」⑥第11話「中山，愛の花嫁修行」⑦第12話「ロマンスは携帯から」⑧CDスペシャル「ボクが教師になったワケ」⑨虹を渡ろう（second half version）
声の出演： 國府田マリ子，白鳥由里，松本梨香ほか

前号追補タイトル

ナイトゥルース Vol. 2 THE NIGHT OF SNOWSTORM

3/21 ■BMGジャパン ■2,718円
■CD BVCH-1415

スキー旅行で，麗美香のおじが経営するホテルにやってきた5人。しかし，その夜は年に1度のスキー禁止日だと告げられ，ホテルの温水プールで泳ぐことに。そんなおり，麗美香は大吹雪の窓の外に悲しそうな目をした女性の姿を見る……。

題材ゲーム： ナイトゥルース（ソネット・コンピュータエンタテイメント）
収録曲： ①第一話②第二話③第三話④第四話⑤おまけドラマ⑥Everlasting Love
ボーカル： 氷上恭子＆宮村優子（⑥）

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～Lesson. 4

3/28 ■ピンクパイナップル ■3,884円
■CD JSCA-59049

ほかの女の子たちと一線を画す，大人びた雰囲気を持つ同級生，黒川さとみの恋愛模様を描いた，シリーズ第4弾。

題材ゲーム： 同級生（エルフ）
収録曲： ①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第4話「ほんとの気持ち」〉②第1回「ロマンス」③第2回「シュガー・タイム」④第3回「ハート・ブレイク」
声の出演： こおろぎさとみ，高橋美紀，麻見順子ほか
特典： リバーシブル・ジグソーパズル

前号追補タイトル

あすか120%外伝ドラマCD かりな120%～乱の章

3/21 ■ブロッコリー ■2,427円（税込）
■CD BCR-005

可莉奈と飛鳥のふたりを中心に展開する3編のショート・ドラマと，キャラクターからリスナーへの「がんばってコール」，カルトクイズなどを収録。

題材ゲーム： あすか120%（ファミリーソフト）
収録曲： ①opening「Lucky smile」②第1話③第2話④第3話⑤がんばってコール「本田飛鳥」編⑥がんばってコール「鈴木めぐみ」編⑦がんばってコール「山崎竜子」編⑧がんばってコール「北条虎美」編⑨がんばってコール「豊田可莉奈」編⑩あすか120%カルトクイズpart2⑪ending「Dear my friend」
作詞： 森　ユキ（①），鬼村九月＆森　ユキ（②）
作・編曲： 坂本裕介（①②）
ボーカル： 森　ユキ（①②）
声の出演： 森本　晶，伊藤未央，荒木香恵ほか

前号追補タイトル　インディーズ

PSIKYO DIGITAL-SOUND COLLECTION 01

2/上 ■彩京 ■非売品（プレゼント用）
■CDシングル PDSC-9701

サターン版『戦国ブレード』のイラスト・コンテストでプレゼントされたシングル。彩京のアーケード・タイトルから選ばれた10曲がアレンジ・バージョンで楽しめる。

題材ゲーム： 戦国エース，バトルクロード，ガンバード，ストライカーズ1945，戦国ブレード，ソルディバイド（彩京）
収録曲： ①Samurai Aces（戦国エース）②Karatedo（バトルクロード）③Girls on Ring（バトルクロード）④Trick Tramp Train（ガンバード）⑤Backstar's Fortress（ガンバード）⑥In the name of Strikers（ストライカーズ1945）⑦Stratosphere Flight（ストライカーズ1945）⑧Dance in the sky（戦国ブレード）⑨All's Well That Ends Well（戦国ブレード）⑩Dark Knight（ソルディバイド）
作・編曲： Masaki Izutani

前号追補タイトル　インディーズ

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression オリジナル音楽CD

3/7　■セガ　■非売品（ゲームソフトに同梱）
■CDシングル　GS-9129

セガサターンで発売中の『～2nd Impression』の特典として，もれなくついてくるシングルCD。ゲーム中の「地球防衛バンド」によるボーカル曲＋カラオケ・バージョンの計4トラックを収録。

題材ゲーム：新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression（セガ）
収録曲：①Get it on！～Doppelgangerにくちづけを～②君が，君に生まれた理由③Get it on！～Doppelgangerにくちづけを（オリジナル・カラオケ）④君が，君に生まれた理由（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：宮村優子（①），氷上恭子（②）

前号追補タイトル　インディーズ

ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol. 4

3/14　■コナミ　■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

女の子たちの「あなたへの想い」を日記形式でつづる，ディスク・コレクション「ダイアリー」シリーズの第2弾。スペシャルCDには，今回登場した6人からのバレンタイン・メッセージが収録されている。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）

前号追補タイトル　インディーズ

あやかし忍伝くの一番　おまけのCD

3/14　■翔泳社　■非売品（ゲームソフトに同梱／初回分限定）
■CDシングル　ACD-1391

Windows95の育成SLG『あやかし忍伝くの一番』の初回出荷分に同梱されているシングルCD。オープニング・テーマのフル・バージョンとミニドラマを収録。

題材ゲーム：あやかし忍伝くの一番（翔泳社）
収録曲：収録曲：①オープニング主題歌「想いの果て」②ミニドラマ番外編「修学旅行温泉でうふふ，の巻」

VIDEO&LD

ALL ABOUT ストリートファイターEX　完全解析ビデオ

4/9　■ポニーキャニオン　■5,040円（税込）
■VHS　PCVP-12070／■LD　PCLP-00635

重要ポイントごとに項目を設け，『ストEX』をこまかに解析する。監修はスタジオベントスタッフ。

（カラー90分）
題材ゲーム：ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）
収録内容：①オープニング（解析）②システム-1 フィールド③システム-2 投げ抜け④システム-3 スーパーコンボゲージ⑤システム-4 ガードブレイク⑥システム-5 スーパーコンボ⑦システム-6 スーパーキャンセル⑧システム-7 ガード後の反撃⑨対処法-1 飛び道具⑩対処法-2 固めコマンド投げ⑪対処法-3 投げ技から跳んで逃げる相手⑫対処法-4 EX-プロシブ→ガードブレイク⑬対処法-5 スーパーキャンセルでのフェイント⑭対処法-6 ガードブレイク⑮対処法-7 ダブルラリアットでの対空迎撃⑯連続技-1 地上コンボ／空中コンボの存在⑰連続技-2 しゃがみ強Kをキャンセルしてもつながる技はない⑱連続技-3 しゃがみ中P→しゃがみ中Kの重要性⑲連続技（対戦）⑳リュウ ㉑ケン ㉒春麗 ㉓ガイル ㉔ザンギエフ ㉕ほくと ㉖ドクトリンダーク ㉗スカロマニア ㉘ブルムブルナ ㉙クラッカージャック ㉚カイリ ㉛アレン スナイダー ㉜ダラン マイスター ㉝ブレア デイム ㉞豪鬼 ㉟Ending Collection

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

4/18　■ポニーキャニオン　■5,040円（税込）
■VHS　PCVP-12071

システム解説をはじめ，テリーによるCPU戦，EXキャラ4人を加えた全キャラでの対戦プレイ＆連続技を見せる攻略ビデオ。

（カラー90分）
題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）
収録内容：①プロローグ（タイトル／操作説明＋システム解説）②対CPU戦（テリー・ボガード）③対戦プレイ（各キャラ，連続技紹介～対戦プレイ）：テリー・ボガード／アンディ・ボガード／ジョー・ヒガシ／不知火舞／望月双角／ボブ・ウィルソン／ホンフウ／ブルー・マリー／フランコ・バッシュ／山崎竜二／秦崇秀／秦崇雷／ダック・キング／キム・カッファン／チン・シンザン／タン・フー・ルー／ローレンス・ブラッド／ヴォルフガング・クラウザー／ギース・ハワード④EXキャラ対戦プレイ（各キャラ，連続技紹介～対戦プレイ）：アンディ・ボガード／ブルー・マリー／ビリー・カーン／タン・フー・ルー⑤エンディング集⑥おまけ（スタッフクレジット＋オマケ映像）

バーチャファイター3　マキシマムバトル

4/28　■東芝EMI（ユーメックス）　■4,890円（税込）
■VHS　TYVY-5015

2月15～16日に東京ジョイポリスで開催された，『バーチャ3』大会のもようを収録。熱気が伝わる会場風景はもちろん，世界6か国の強豪たちを迎えてのハイレベルな対戦の数々を堪能できる。

（カラー60分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）

※4月号で掲載した「プリンセスメーカー～ゆめみる妖精」の発売元，品番，価格に誤りがありました。
正しくは，発売元：ソニーレコード　品番：SRCL-3775　価格：2,800円（税込）です。読者ならびに関係者各位に深くお詫び申しあげます。

インディーズ

セガサターンビデオマガジン４月発売タイトル号

4/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

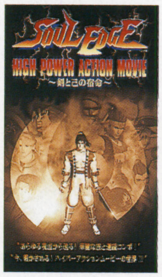
4月発売予定の新作をメインに，18タイトルを紹介。急きょ発売日の決まった『下級生』の画面も公開。

（カラー26分）
収録内容：①ジ・アンソルブド②ゲーム日本史～革命児 織田信長③コマンド＆コンカー④東京SHADOW⑤新テーマパーク⑥雀帝～バトルコスプレイヤー⑦エルフを狩るモノたち⑧下級生⑨機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」!?⑩キャスパー⑪スカイターゲット⑫WARA² WARS 激突！大軍団バトル⑬DEJIG「TIN TOYS」⑭ファンタステップ⑮真説サムライスピリッツ武士道烈伝⑯インパクトレーシング⑰DEKA4駆ータフ・ザ・トラックー⑱レジェンド・オブ・K-1グランプリ'96

前号追補タイトル

"SOUL EDGE" HIGH POWER ACTION MOVIE～剣と己の宿命～

2/21 ■BMGジャパン ■2,816円
■VHS BVVR-77



CPUキャラとの闘いをキャラクターごとのストーリーを追いながら見せる，物語性を重視したビデオ。ほか，PS版のムービーや開発秘話，珍プレイなどを収録している。

（カラー50分）
題材ゲーム：ソウルエッジ（ナムコ）
収録内容：①オープニング「THE EDGE OF SOUL」②SOUL EDGE世界観「AN OATH OF THE SWORD」③第1話 御剣平四郎「HAGAKURE」④第2話 ジークフリート・シュタウフェン「Darkness of Fate」⑤第3話 タキ「闇に舞う風」⑥第4話 ロック「A CONTINENTAL GALE」⑦第5話 黄　星京「Yellow Sands」⑧第6話 成　美那「Tiny Amulet」⑨第7話 ヴォルド「ANOTHER FANATIC」⑩第8話 李　龍「月を映す大地」⑪第9話 ソフィーティア・アレクサンドル「A Mediterranean Call」⑫第10話 セルバンテス・デ・レオン「黒の漂流者」⑬第11話 ソウルエッジ「DOUBTFUL JUDGEMENT」⑭エンディング「OUR WAY HOME」
声の出演：高木　渉，檜山修之，瀧本富士子ほか

前号追補タイトル

ヴァリアブル・ジオ第２巻「錯綜する女神たち」

3/14 ■ケイエスエス ■5,631円
■VHS JSVA-23071／■LD JSLA-23071

優香に「おおさか」とだけ告げ，切れてしまった電話。その謎を解くため，潤とともに大阪を訪れた優香だが，V.G.選手のエリナと闘うことになる。いっぽう，謝華コンツェルンの陰謀をさぐるため屋敷に侵入した千穂の前に立ちふさがったのは……。

（カラー30分）
題材ゲーム：アドヴァンストV.G.（TGL）
声の出演：三石琴乃，今井由香，岩男潤子ほか

前号追補タイトル

マリオカート64　パーフェクトビデオ

3/28 ■パイオニアLDC ■1,900円
■VHS PIVS-5097

各マシンの特性のちがいにはじまり，走行法アドバイスやショートカット・ポイント，さらに上級者ブロックでは「タイムトライアルキャンペーン」の上位記録保持者の走りを徹底分析と，『マリオカート』プレイヤー必見の映像を収録。

（カラー40分）
題材ゲーム：マリオカート64（任天堂）
収録内容：〈初級者ブロック〉①キャラクター徹底比較②NEWアイテム講座〈中級者ブロック〉③ドライビングテクニック④ショートカットテクニック〈上級者ブロック〉⑤究極のタイムアタック

前号追補タイトル　インディーズ

トバル２　ファイティングプレビュー

3/14 ■デジキューブ ■非売品（予約特典）
■VHS

『トバル2』をコンビニで予約した，先着20万人にプレゼントされるビデオ。ミュージック・クリップ，対戦プレイ，『FFⅦ』のCGハイライト・シーンを収録している。なお，現在パーフェクTV「デジキューブ・チャンネル」にて毎時00分から『トバル2』情報がオンエア中（毎週金曜日更新）。

（カラー30分）
題材ゲーム：トバル2（スクウェア）
収録内容：①TOBAL2 MUSIC CLIP②TOBAL2 FIGHTING PREVIEW③FFⅦ SPECIAL MOVIE

DataBase

ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作発売予定表

「サクラ大戦　蒸気蓄音館」は，アレンジ曲とオリジナルBGM（インスト）が聴ける。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	4月25日	同級生～恋愛専科～Lesson. 5（田中美沙篇）	ケイエスエス	3,884円
		ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第一部：戦場ジャーナリスト・エマ	WEAジャパン	〈込〉3,059円
	5月2日	★サクラ大戦　蒸気蓄音館	BMGジャパン	〈込〉4,486円
		クロックタワー２　ドラマCD	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	5月3日	究極パロディウス（仮）	キングレコード	〈込〉2,854円
		月刊ときめきメモリアルNo.10	キングレコード	〈込〉2,243円
	5月16日	★ソルディバイド	ポニーキャニオン	〈込〉1,529円
		★マネーアイドルエクスチェンジャー	ポニーキャニオン	〈込〉1,529円
	5月21日	★センチメンタルグラフィティ①杉原真奈美	NECアベニュー	〈込〉1,529円
		★センチメンタルグラフィティ②沢渡ほのか	NECアベニュー	〈込〉1,529円
		★センチメンタルグラフィティ③綾崎若菜	NECアベニュー	〈込〉1,529円
		★英雄伝説Ⅲ J.D.K.スペシャルVol. 1	キングレコード	〈込〉2,548円
		★英雄伝説Ⅲ J.D.K.スペシャルVol. 2	キングレコード	〈込〉2,548円
		★エーベルージュ伝説 Vol. 4「ついに発覚!?八角関係！の巻」	キングレコード	2,854円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.12	キングレコード	〈込〉3,059円
		★ときめきメモリアルMIDIコレクション（仮）	キングレコード	〈込〉3,059円
		★ランナバウト　サウンドトラック	ビクターエンタテインメント	未定
	5月23日	同級生～恋愛専科～Lesson. 6（桜木　舞篇）	ケイエスエス	3,884円
	5月25日	★ディープシーアドベンチャー　オリジナル・サウンドトラック	NTT出版	〈込〉2,310円
		ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第二部：オヴァン・失われた過去	WEAジャパン	〈込〉3,059円
	5月28日	電脳戦機バーチャロン　サイドストーリーVol. 2	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,854円
		★バトルアスリーテス大運動会 音楽篇Vol. 1	パイオニアLDC	2,913円
	5月30日	レイフォース～ラビングビート～	ZUNTATAレコード	〈込〉2,550円
	春頃予定	★はるかぜ戦隊Vフォース	BMGジャパン	〈込〉3,059円
	6月4日	★月刊ときめきメモリアルNo.11	キングレコード	〈込〉2,243円
		★db-FMコナミオールスターフェスタ（仮）	キングレコード	〈込〉3,873円
		★ネオジオDJステーション　ラジオドラマ編	ポニーキャニオン	未定
	6月5日	ランナバウト／高橋里華	日本クラウン	〈込〉1,020円
	6月18日	ヴァンパイア ハンター　オリジナル・サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,059円
		★君がいない夜／光吉猛修	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
	6月21日	★エーベルージュ伝説 Vol. 5～トリフェルズ魔法学園物語～異世界のバレンタイン	キングレコード	〈込〉2,854円
		★メタルブラック～The First	ZUNTATAレコード	2,550円
	6月25日	ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第三部：死の街・ネグロゴルド	WEAジャパン	〈込〉3,059円
		★スーチーパイ（仮）／かないみか	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
	6月予定	★魔法学園ルナ！Vol. 1	東芝EMI（ユーメックス）	2,700円
	未定	I miss you／田中勝己	ソニーレコード	777円
		ai（飯島　愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	1,942円
ビデオ&LD	3月28日	アイドル・プロジェクトVol. 3「ショッキング♥リポート」（VHS/LD）	ケイエスエス	5,631円
	4月12日	★闘魂列伝Ｖ Special	ヴァリス	3,700円
	4月23日	ストリートファイターⅢ（ビデオCD）	ビクターエンタテインメント	3,398円
	5月21日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（VHS）	キングレコード	〈込〉5,912円
	5月25日	バトルアスリーテス大運動会	パイオニアLDC	6,600円
	春頃予定	★ときめきメモリアルFANTASTIC XMAS LIVE VIDEO	コナミ	（通販）3,800円
	6月1日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（LD）	東宝	4,660円
	6月25日	★サクラ大戦　花組ビデオブロマイド上之巻（VHS）	セガ	3,800円
		★サクラ大戦　花組ビデオブロマイド下之巻（VHS）	セガ	3,800円
	6月27日	ヴァンパイア ハンター　THE ANIMATED SERIES vol. 2	アミューズビデオ	6,600円
		★ヴァリアブル・ジオ第３話「女神たちの挽歌」（VHS/LD）	ケイエスエス	5,631円
	7月25日	★サクラ大戦　花組ビデオブロマイド（LD）	セガ	5,800円
	夏頃予定	ラストブロンクス/東京番外地	東映ビデオ	未定
	9月予定	ヴァンパイアハンター　THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	10月予定	★サクラ大戦～桜華絢爛Vol.1	セガ／バンダイビジュアル	未定
	秋頃予定	サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	12月予定	ヴァンパイアハンター　THE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文，八巻将之，白川大輔），煌竜，開田清隆，藪良小路，曳地哲司，山田真也，斉藤通彦，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

CD 97.4.9 ON SALE

CD:PCCB-00255　¥2,548(税込)

真説サムライスピリッツ ～武士道烈伝 ドラマCD

SNK

今、魔王・天草四郎時貞とサムライ達の物語の幕が開いた…!!

話題のアーケードスペックRPGがドラマアルバムで登場。
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

<CAST>覇王丸…臼井雅基／ナコルル…生駒治美／リムルル…氷上恭子／ガルフォード…小市慢太郎／チャムチャム…千葉麗子／天草四郎時貞…真殿光昭／天姫・時姫…岩男潤子／牛若姫…石井直子／牙神幻十郎…コング桑田／アンブロジャ…石原慎一／サノウク…真砂勝美／モナシ・パクパク…佐々木菜摘／盗賊…松田健浩、須子田峰夫／語り部…納谷六朗／演出…千葉繁

NOW ON SALE
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝-ORIGINAL SOUND TRAX-
SNK　新世界楽曲雑技団
CD(2枚組):PCCB-00252　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」
4月より放送局拡大決定!!
日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/1179kHz)　21：25～21：55
RKB毎日放送(1278KHz)　深夜24：40～25：10
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
4月放送中のラジオドラマは「CLOCK TOWER 2」
5月放送予定のラジオドラマは「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編」

CD 97.5.2 ON SALE
CLOCK TOWER 2 ドラマCD/HUMAN
CD:PCCB-00258　¥2,548(税込)

VIDEO 97.4.18 ON SALE

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

SNK

餓狼伝説シリーズ最新作登場!!
最強の狼は誰だ?!

登場キャラ全20名にEXキャラ4名を加え連続技から対戦プレイを紹介。苦手キャラの攻略もNEO･GEOゲーム攻略集団NEO･GEOフリーク編集部が完全監修!またCPU戦、エンディング、スタッフクレジットとおいしいところは全てみせます。

<収録内容>プロローグ～対CPU戦～対戦プレイ(各キャラ、連続技紹介～対戦プレイ)～EXキャラ対戦プレイ(各キャラ連続技～対戦)～エンディング集～スタッフクレジット+オマケ映像

監修:ネオジオフリーク編集部
ゲームプレイヤー:ジェイスケ/モリスケ/修羅騎士鷹/蒼炎闘士ゆーち
声の出演:生駒治美/曽木亜古弥
音楽:新世界楽曲雑技団

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ
VIDEO:PCVP-12071　¥5,040(税込)

VIDEO & LD 97.4.9 ON SALE

ALL ABOUT STREET FIGHTER EX 完全解析VIDEO

ARIKA WEST　CAPCOM

最強の解析ビデオ登場!

2Dテイストの3D対戦格闘として人気集中の「ストリートファイターEX」を最強のプレイヤー軍団が完全攻略!
ガードブレイク/スーパーコンボ/スーパーキャンセルなど,「EX」のシステムとそのテクニックを徹底解析,さらに超絶技巧による華麗な対戦を収録!

<収録内容>システム紹介～テクニック紹介～脱出方法～連続技～対戦～おまけ

監修:スタジオベントスタッフ
ゲームプレイヤー:三原一郎(アリカ)/永田寛(アリカ)/加藤義文(スタジオベントスタッフ)/白川大輔(スタジオベントスタッフ)/山中直樹(スタジオベントスタッフ)/鈴木"TZR"智隆

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ/CLV(LD)
VIDEO:PCVP-12070　LD:PCLP-00635　各 ¥5,040(税込)

CD 97.4.18 ON SALE

CD:PCCB-00257　¥2,548(税込)

Fantastic Character Series

デジタルアンジュ -電脳天使SS-　徳間書店インターメディア

オリジナルコンポーザーがCDのためにゲーム収録曲全曲をフルアレンジ 、加えてエンディング曲（歌：井上喜久子）はフルコーラス完全ヴァージョンで収録。そしてゲームシナリオスタッフによる書き下ろし、オリジナルキャストの声優によるミニドラマを追加。愛する想いがぎっしりつまったメモリアルサウンドトラックをお届けします！
12Pオールカラーブックレット付き。

<VOICE>　井上喜久子、沢海陽子、吉田古奈美、橘ひかり、根谷美智子、菊池志穂

初回特典：スーパーピクチャーディスク

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で

山下　章

ひさしぶりに連休をとって，那須へ旅行に。遊ぶぞと意気込んでいたら，大雪に降られてホテルに足止めを食らったらしい。

熱意のある人，待ってます

事務所が手ぜまになってきたので，近々，引っ越しを予定している。今後のことを考えて，現在の2倍くらいの広さの物件を探しているところ。それにともなって，スタッフの増強も計画中。読者のみなさんのなかで，スタジオベントスタッフで働いてみたい，という人がいましたら，右下の募集要項にしたがって，応募してください。未来は自分の手で切り開いていくもの。ゲーム書籍に興味のある人，お待ちしています。

話は変わるが，地元のショップで，N64の新品ソフトが5種類も1,980円で売られていたのにはショックを受けた。いくら決算月とはいえ……。任天堂よ，がんばれ！

ベニー松山

パリ予選敗退の痛みをいやすように，翌日の明けがたからスキーをしに斑尾へ。あまりに久々でボーダーの数に驚いたそうな。

1ターン19ダメージも決めたのに……

パリ予選は俺も悪かったよ。ニコル・ボーラスを撃ちこむデッキなんか持っていったんだからな。1ターンめにニコル捨てると，イヤな顔する人と笑い出す人が半々くらいだったか。ま，狙いは優勝候補の手札を2ターンで完全破壊し，地雷のように嫌われることだったワケだが，第1戦で負けては強豪にあたるハズもなし。

ようやく『VISIONS』組みこみが完了した。で，数えてみると40デッキもあることが判明。これではもういちいちタイプIIに合わせてなどいられない。だから俺的には『FALLEN EMPIRE』以降は何でもアリにする。もちろん禁止カードは抜くけどな。

稲垣宗彦

いまだ『Quake』に対する熱病は醒めず。快適な通信対戦環境を求めて，ISDNとPentium PROの導入を図りたいようだ。

『Tomb Raider』が終わらないぃ。

近所にある友人の事務所で『Tomb Raider』をやってるのだけれど，これがなかなか終わらない。自分のマシンで遊べばいいようなものだが，この事務所には3D Blaster PCIを装備したマシンが置いてあり，この環境で楽しめる画像は別格なのだ。これを見てしまうと，ノーマルにはもどれない。

んなわけで，ヒマを見てはこの事務所へ通って進めてるのだけれど，主人公のおねぃちゃんが，よく死ぬ死ぬ。アクションなのに使用するキーが多く，4ボタンのPC用パッドでは，すべてのキーを割り振れず，自然と操作ミスが多発してしまう。

操作環境にかぎればPSの勝ちだね。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

7月までに，4人の友人&知人が結婚する関係で多忙の毎日。「めでたい行事でいそがしいのはいいことだ」とは本人の弁。

す，すごいRPG……なんだけど

話題が古いけど，『FFVII』の感想を。

シナリオのボリュームと演出は「さすがスクウェア」と思わせるデキだった（内容については個人の嗜好(しこう)もあるので，あえてふれない）。しかし，マテリアの管理システムやムービーの挿入タイミングなどは，まだまだ煮つめられたと思う。メッセージの誤字が目立ったのも，少々気になった。

どれもささいなことかもしれない。が，いまや『FF』は，ゲームファンだけでなく一般の人をまきこむほどのパワーを持ったエンターテインメント作品なのだ。だからこそ次回作では，この「ささいなこと」にとことんこだわってほしい。

小江哲朗

アーケード・ゲーム『怒首領蜂』にハマっている。あの大量の弾をよけると「自分がうまくなった気になる」のが快感らしい。

名曲「op.13」が入ってないっ!!

『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲』を買いに新宿へ行ったが，発売日なのにどこの店も売り切れ状態。そんなに人気があったのかドラキュラ！　結局，その日のうちに事務所近くの店で買えたからよかったものの，あやうく手に入れそこなうところだった。うーむ，PSソフトおそるべし。

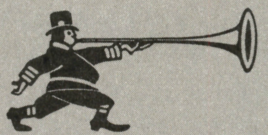
オレがそこまで『悪魔城ドラキュラX』にこだわるのは，なんといっても同梱の音楽CDの存在があるからである。このCD，選曲など多少の個人的不満はあるものの，やはり心に残るメロディと，音源の使いかたのうまさにはあらためて感動した。GB版なんて涙出ちゃいますよ，ホント。

ライター＆編集者大募集!!

マイコンBASICマガジン編集部とスタジオベントスタッフでは，ヤル気のあるライター，編集者を募集しています。東京・五反田にかよえる範囲に住んでいて，①コンピュータ・ゲーム関連の原稿を書いてみたい人，②ALL ABOUTシリーズの制作を手伝ってみたい人，③ベーマガの編集に携わってみたい人，などなど，とにかく雑誌メディアの仕事にチャレンジしたいという人は，履歴書に1,000字以内の自己PR文をそえて，

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ（またはスタジオベントスタッフ）スタッフ募集係」まで応募してください。

1996ビデオゲームグランプリ 結果発表!!



その年のベストゲームを選び出そうという企画の「ビデオゲームグランプリ」。今年も読者&ゲーム・センターのみなさんの投票により，無事に各賞を決定することができました。ご協力ありがとうございました。ではさっそく，総合グランプリから発表していきましょう。　（担当／開田清隆）

総合グランプリ

『バーチャ』3連覇ならず！ 『レイストーム』が1位に

プレイヤー部門と，ゲーム・センター部門のポイントを合計して決定する総合グランプリ。'96年は『レイストーム』が，その栄冠に輝きました。

ここ数年のグランプリは，上位入賞作品のほとんどが対戦格闘でしたが，'96年はシューティング2タイトル『レイストーム』『バトルガレッガ』のがんばりが目立ちました。『レイストーム』は，ゲーム・センター部門の票はあまり伸びませんでしたが，プレイヤーからの圧倒的な支持を受け，総合1位となりました。

シリーズの3年連続グランプリはのがした『バーチャ3』ですが，この順位はさすがです。また，斬新なゲーム性を持った『バーチャロン』や『サイキックフォース』のランクインも見のがせないところです。

1位	レイストーム（タイトー）	182pts
2位	バーチャファイター3（セガ）	175pts
3位	バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	122pts
	ストリートファイターZERO2（カプコン）	122pts
5位	電脳戦機バーチャロン（セガ）	109pts
6位	D&D® シャドー オーバー ミスタラ（カプコン）	93pts
7位	ソウルエッジ（ナムコ）	80pts
8位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	72pts
9位	ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）	67pts
10位	サイキックフォース（タイトー）	42pts
	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（カプコン）	42pts

総合グランプリ プレイヤー部門

1位	レイストーム（タイトー）
2位	バトルガレッガ（エイティング／ライジング）
3位	電脳戦機バーチャロン（セガ）
4位	バーチャファイター3（セガ）
5位	D&D® シャドー オーバー ミスタラ（カプコン）
6位	ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）
7位	サイキックフォース（タイトー）
8位	デッドオアアライブ（テクモ）
9位	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（カプコン）
10位	ソウルエッジ（ナムコ）

総合グランプリ ゲーム・センター部門

1位	バーチャファイター3（セガ）
2位	ストリートファイターZERO2（カプコン）
3位	バトルガレッガ（エイティング／ライジング）
4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）
5位	電脳戦機バーチャロン（セガ）
6位	タイムクライシス（ナムコ）
7位	X-MEN VS. ストリートファイター（カプコン）
8位	子育てクイズ マイエンジェル（ナムコ）
9位	D&D® シャドー オーバー ミスタラ（カプコン）
10位	ソウルエッジ（ナムコ）

各ジャンル&各賞の受賞作

シューティング・オブ・ザ・イヤー

1位　レイストーム(タイトー)
2位　バトルガレッガ(エイティング/ライジング)
3位　蒼穹紅蓮隊(エイティング/ライジング)
4位　ゼビウス3D/G(ナムコ)
5位　ティンクルスタースプライツ(ADK)

アクション・オブ・ザ・イヤー

1位　D&D® シャドー オーバー ミスタラ(カプコン)
2位　メタルスラッグ(ナスカ)
3位　ダイナマイト刑事(デカ)(セガ)
4位　ダンシングアイ(ナムコ)
5位　デカスリート(セガ)

対戦格闘・オブ・ザ・イヤー

1位　ストリートファイターZERO2(カプコン)
2位　バーチャファイター3(セガ)
3位　サイキックフォース(タイトー)
4位　デッドオアアライブ(テクモ)
5位　ストリートファイターEX(アリカ/カプコン)

ザ・ベスト・オブ・グラフィック

1位　バーチャファイター3(セガ)
2位　レイストーム(タイトー)
3位　スカッドレース(セガ)
4位　スーパーリアル麻雀PVI(セタ)
5位　クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(カプコン)

ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

1位　レイストーム(タイトー)
2位　電脳戦機バーチャロン(セガ)
3位　バトルガレッガ(エイティング/ライジング)
4位　ソウルエッジ(ナムコ)
4位　サイキックフォース(タイトー)

メーカー人気投票

順位	プレイヤー部門	ゲーム・センター部門
1位	セガ	セガ
2位	カプコン	カプコン
3位	ナムコ	ナムコ
4位	タイトー	SNK
5位	エイティング/ライジング	タイトー

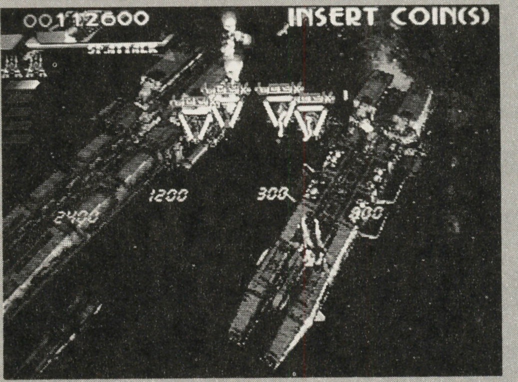
ザ・ベスト・オブ・アイデア

1位　電脳戦機バーチャロン(セガ)
2位　プロップサイクル(ナムコ)
3位　サイキックフォース(タイトー)
4位　ティンクルスタースプライツ(ADK)
5位　GTIクラブ(コナミ)

'96年のザ・ベスト・オブ・アイデアは,『電脳戦機バーチャロン』に決定しました。3次元フィールドで展開される迫力のロボット・バトルは,多くのロボットアニメ・ファンを魅了したようです。2位の『プロップサイクル』と3位の『サイキックフォース』もゲーム・システムが評価されてのランクインです。対戦パズルの要素をシューティングにうまく取り入れた『ティンクルスタースプライツ』が4位に,「鬼ごっこモード」やサイドブレーキターンなどがウリの『GTIクラブ』が5位に入りました。

数々の賞に輝いた'96年の秀作たち

レイストーム(タイトー)



▲『レイフォース』の続編として登場した『レイストーム』。ロックオンレーザーで敵を破壊する爽快感は，前作以上だ

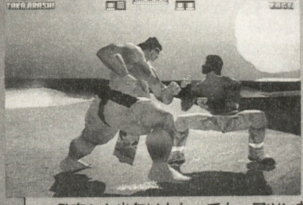
■総合グランプリ1位
■シューティング・オブ・ザ・イヤー1位
■ザ・ベスト・オブ・グラフィック2位
■ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ1位

●メーカーからひとこと
(byタイトー 企画&メイン・山下氏)

『レイストーム』は，タイトー初のCGシューティングとして新しい表現を模索した作品でした。初のCG表現，新しい開発環境という条件のなか，実験につぐ実験と，時間との闘いが作品中にも現れていると思います。しかし，結果としてこのようにみなさまに評価され表彰され，私たち一同感無量です。この受賞の喜びは，みなさまのご期待にそえる作品を出すことで，お返ししたいと思います。今回は，みなさま本当にありがとうございました。

バーチャファイター3(セガ)

■総合グランプリ2位
■対戦格闘・オブ・ザ・イヤー2位
■ザ・ベスト・オブ・グラフィック1位


▲発売から半年以上たっても，アツい対戦がくり広げられている『バーチャ3』

●メーカーからひとこと(by セガAM2研・梅田氏)

『VF3』は初のモデル3タイトルですので，それがベスト・グラフィック1位に選ばれた要因でしょう。対戦格闘2位，そして総合2位という高い評価に手応えを感じながらも，それに甘えることなく，これからもつねに先を目指します！

バトルガレッガ(エイティング ライジング)

■総合グランプリ3位
■シューティング・オブ・ザ・イヤー2位
■ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ3位

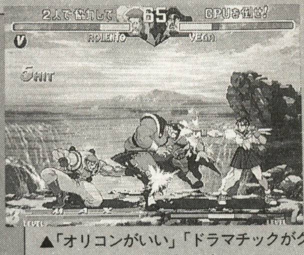
▶高難度ながら，多くのファンを持つ，縦スクロール・シューティング

●メーカーからひとこと(byエイティング・藤本氏)

当社作品が多くのユーザーのご支持をいただいたことを心より御礼申し上げます。このような賞をいただけたのも，みなさまが当社作品を応援してくださった結果だと考えております。今後とも変わらぬご支持をお願いします。

ストリートファイターZERO2(カプコン)

■総合グランプリ3位
■対戦格闘・オブ・ザ・イヤー1位

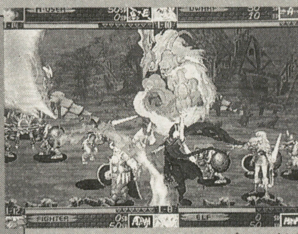

▲「オリコンがいい」「ドラマチックがグー！」などのコメントが寄せられた

●メーカーからひとこと(byカプコン ゼネラルプロデューサー・船水氏)

ありがとうございます。去年は特筆すべきソフトがないと言われましたが，『ZERO2』は遊んでもらえたほうではないでしょうか。対戦部門では『バーチャ3』をおさえて1位とはうれしいかぎりです。んっ？ 総合では負けとるかな。

D&D® シャドーオーバーミスタラ(カプコン)

■総合グランプリ6位
■アクション・オブ・ザ・イヤー1位


▲戦略性の高さとパーティ・プレイが人気の秘密。第3弾を望む声も多い

●メーカーからひとこと(byカプコン プロデューサー・片岡氏)

横スクロール・アクションといえば，ひと昔前のゲームのように思えたのですが，『〜ミスタラ』でまだまだ捨てたもんじゃないな，と実感しました。ゲームはひとまず終わりですが，冒険はつづいています。応援してください。

電脳戦機バーチャロン(セガ)

■総合グランプリ5位
■ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ2位
■ザ・ベスト・オブ・アイデアー位

▲やっぱり男はロボット・バトル！

●メーカーからひとこと(byセガAM2研・笠原氏)

総合5位，アイデア部門とサウンド部門でも高い評価をいただきありがとうございます。開発途中ではさまざまな問題があったのですが，信念を持って開発したかいがありました。現在『2』も鋭意制作中ですのでご期待ください。

1996年のビデオゲームグランプリを終えて

'96年のビデオゲームグランプリは，いかがでしたか？ 今回感じたことは，「シューティングにかなりの票が集まった」ということです。対戦格闘というジャンルが圧倒的な人気を誇っているにもかかわらず，『レイストーム』が1位，『バトルガレッガ』が3位と，シューティングがここまで高い評価を受けたのには，驚かずにいられません。とくに『レイストーム』は，プレイヤーから非常に高い支持を集めているうえ，グラフィック，サウンド部門でも上位に入っています。まさに'96年のベストゲームと言っていいでしょう。

いっぽう対戦格闘は，ジャンル自体の人気は高いものの，全盛期だった'94年，'95年にくらべると，パワーダウンは否めません。カプコンのタイトルは，票が割れてしまった感もありますが，プレイヤー部門でやや苦戦しました。対戦格闘(とくに2D)は，新作の登場するペースが早いので，画期的なシステムを搭載し，ある程度対戦バランスのとれた作品('95年の『ヴァンパイア ハンター』のような)でないと，今後はキビシイでしょう。

最後に。今回のビデオゲームグランプリに参加してくださったみなさん，本当にありがとうございました。手紙で何枚にもわたってアツいコメントを書いてくれた人もいて，楽しく集計できました。'97年のビデオゲームグランプリも，よろしくお願いします。

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.ストリートファイターIII ～ザ・コンプリート」4月下旬発売!!

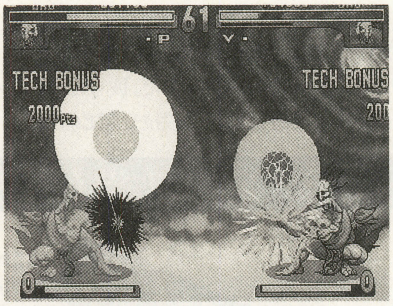
ついに3周年をむかえた…………はて，なんてコーナー名じゃったかのぉ（チョコボせんにん風）。では，「A.A.ストリートファイターIII」の2冊目「ザ・コンプリート」についての最新情報をお届けしていこう。

先月号でも告知した「A.A.ストIII」がいよいよ発売される。『ストIII』はさまざまな新システムを導入しているゲームだけに，それらの活用法を徹底追及するような内容に仕上がっているぞ。

なかでも，「ブロッキング」は勝敗の行方を左右するほど強力な技なので，その紹介にはかなりのスペースを費やした。

たとえば，ブロッキングのメリットとデメリット，ブロッキングできる攻撃の種類，実行しやすいコマンド入力方法，コマンドの受付時間，ブロッキング後の反撃手段，ブロッキングしやすい状況など，さまざまな視点からシステムを解析しているのだ。

ブロッキングが苦手な人も，この本を読めば，実戦投入に十分コト足りるほどのテクニックを身につけることができるぞ。発売が待ちきれない人は，今すぐ書店に予約しよう。



◀本誌188ページのブロッキング講座はまだまだ序の口なのだ

ALL ABOUT シリーズ LINE UP!!

VOL.18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■本体1,437円＋税

VOL.17 ALL ABOUT ウォーザード

■本体1,437円＋税

VOL.16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA

■本体1,243円＋税

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■本体1,243円＋税

VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■本体1,534円＋税

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■本体1,262円＋税

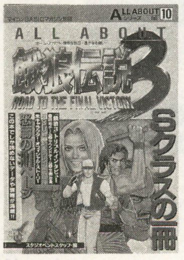
VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（完売）

■本体1,534円＋税

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■本体1,437円＋税

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■本体1,437円＋税

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻～徹底攻略編

■本体1,437円＋税

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻～システム解析編

■本体1,437円＋税

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（完売）

■本体1,359円＋税

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■本体1,359円＋税

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2 JET

■本体1,340円＋税

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■本体1,340円＋税

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■本体1,340円＋税

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■本体1,243円＋税

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■本体1,437円＋税

DX 2 ALL ABOUT ストリートファイターIII ～ザ・キャラクターズ

■本体1,437円＋税
■変型A4判

DX 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■本体2,427円＋税
■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」（本体2,816円＋税）好評発売中！

リアルバウト㊊餓狼伝説スペシャル超情報局

©SNK　1997

毎月恒例となりつつある，『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の情報をお届けする，このコーナー。今月は裏キャラクターに関する情報を掲載するぞ。　（文／白川大輔）

新たな(!?)4人の挑戦者たち

今月紹介するのは，『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』に登場する4人の隠しキャラクターたち。……といっても，出現するのは，まったくの新キャラクターではなく，従来のキャラクターのリニューアル・バージョンのようなもの。つまり，キャラによっては，2タイプのキャラクターが存在するのだ。彼らは「裏キャラクター」と呼ばれ，必殺技や超必殺技などが微妙に異なっている。また，潜在能力は通常キャラクターのそれとは，まったくちがったものになっているぞ。

裏キャラクターとして選択できるのは，アンディ・ボガード，ブルー・マリー，ビリー・カーン，タン・フー・ルーの4人。プレイヤー・セレクト時に彼ら4人のうちの使用したいキャラクターにカーソルを合わせ，右表にあるコマンドを入力しよう。成功すると，裏キャラクターが登場するのだ。

裏キャラクター使用コマンド

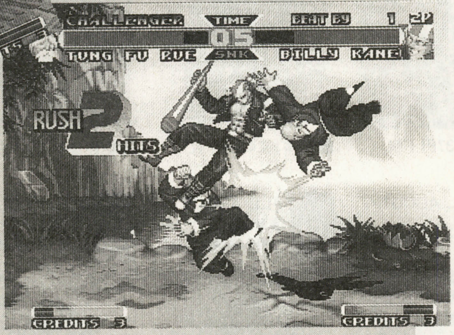
●アーケード版
スタートボタンを押しながら
Ⓑ・Ⓑ・Ⓒ・Ⓒを入力後
Ⓑ+Ⓒを押しながらⒶかⒹ

●ネオジオ版
ランキング画面が表示されているとき
→↗↑↖←↙↓↘→↘+Ⓐ・Ⓑ・Ⓒ
（ギース使用コマンド）を入力後，
Ⓑ+Ⓒを押しながらⒶかⒹ

隠されし潜在能力の数々を見よ!!

◀これぞビリーの真髄!!　ブレイクショットには使えないが，カウンターや対空技として威力を発揮するぞ

▼タンの潜在能力・ブラボー裂千脚。それにしても，このネーミングはいったい……？



▲アンディ・ボガードの爆裂天翔拳。連続技にも組み込め，頼りになる潜在能力だ

▲M.ダイナマイトスウィングは，豪快なコマンド投げ。もちろん，ガードしている相手も投げられる

裏アンディ・ボガード

投げ技	内股	→+Ⓒ
空中投げ	不知火蜘蛛絡み	相手が地上にいるときに↓↓+Ⓒ
対空攻撃	上げ面	↘+Ⓐ
追い打ち攻撃	くない弾	↓+Ⓒ
必殺技	闇浴びせ蹴り★	←↓↙+Ⓑ
	激　飛翔拳	↓↙←+Ⓒ
	斬影拳　穿	↙→+Ⓒ
	幻影不知火　飛影	ダッシュ中→↘↓+Ⓓ
超必殺技	絶　裂破弾	↓タメ↘→+ⒷⒸ
潜在能力	爆裂飛翔拳	↙↓↘→+Ⓒ

裏ビリー・カーン

投げ技	一本釣り投げ	→+Ⓒ
接触技	地獄落とし	→+Ⓑ
追いうち攻撃	頭割下方撃	↓+Ⓒ
必殺技	三節棍中段打ち	←タメ→+Ⓐ
	火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ち〜←→+Ⓒ
	雀落とし	↓↙←+Ⓐ
	集点連破棍	Ⓐ連打
	強襲飛翔棍	↙↓↘→+Ⓑ
	火龍追撃棍★	↓↙←+Ⓑ
	水龍追撃棍★	↓↙←+Ⓒ
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+ⒷⒸ
潜在能力	紅蓮殺棍	→↘↓+Ⓒ

裏ブルー・マリー

投げ技	ヘッドスロー	→+Ⓒ
連係技	アキレスホールド	→↘↓+Ⓒ
対空攻撃	クライミングアロー	↘+Ⓐ
追い打ち攻撃	レッグプレス	↓+Ⓑ
必殺技	M.スパイダー★	↓↘→+Ⓒ
	M.スナッチャー	→↓↘+Ⓑ
	フェイスロックコンボ	M.スナッチャー〜↙→+Ⓒ
	ストレートスライサー	←→+Ⓑ
	M.クラブクラッチ	ストレートスライサー〜←↙↓↘→+Ⓑ
	クイックスウェー	Ⓐ+Ⓑ
	バックドロップ	クイックスウェー〜→↘↓↙←+Ⓒ
超必殺技	M.タイフーン	→←↙↓↘→+ⒷⒸ
潜在能力	M.ダイナマイトスウィング	Ⓐ・Ⓐ・←・Ⓑ・Ⓒ

裏タン・フー・ルー

投げ技	裂千掌	→+Ⓒ
対空攻撃	右降龍	↘+Ⓐ
必殺技	旧撃放	Ⓒ連打
	旧衝波	↙タメ→+Ⓐ
	旧箭疾歩（強のみ★）	↓↙←+ⒶorⒸ
	旧烈千脚	→↓↘+Ⓑ
超必殺技	旋風剛拳	→↘↓↑+ⒷⒸ
潜在能力	ブラボー烈千脚	→↘↓+Ⓒ

技表の★印……ブレイクショット技

恒例のテーマパーク小特集

こ・の・春 芽生えた 新アトラクション

娯楽はつねに変化・進化をつづけている。それはテーマパークも同じで，この春にはゲーム・メーカーが運営するテーマパークで，こぞって新しいアトラクションが導入されたのだ。その全貌を紹介していこう。　（文／山中直樹）

ナムコ・ワンダーエッグ2　ウェディング・ジャッジ

「結婚」をテーマに，さまざまな視点からその適性を診断する，新しいタイプのアトラクション。カップル（ふたり）はもちろん，ひとりでも参加できるぞ。

まずは，誕生日と性別を申請して，それを記録した「真実の指輪」を作成。そして，衣装を選び，撮影を行なってから随所の心理テストや○×問題に答えていけば，最後に総合判定や結婚願望度が記された「結婚資格判定書」が渡されるという寸法だ。

すでに結婚しているカップルや，相手が同じ性別の場合でも，ちゃんと診断してくれる。仲間を誘っていろいろな組み合わせを楽しむのも一興だろう。

結婚資格判定書

DATE:28.FEB.1997

判定　合格

『次の結婚願望度』

『次のエロス』

『結婚後の真実』

『LMBバイオリズム』

◀これが終了時にもらえる結婚資格判定書。そこには参加者の晴れ姿（最初に撮影する写真）もプリントされるのだ

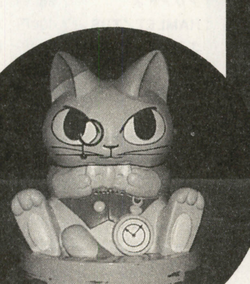
ナムコ・ナンジャタウン　のら猫ナジャヴの事件簿

名探偵猫のナジャヴをサポートしながら事件を解決する『のらねこ探偵団』がリニューアルされた。

今回，参加者とナジャヴを待ち受けているのは，怪盗ブルマントによる，「福袋七丁目商店街」の住人・ルリ子の誘拐事件。参加者は「のらねこ探偵社」で見習い探偵となり，ナジャヴと一緒に事件の手がかりをさがしていくのだ。

ナジャヴは，手がかりのありそうな場所に近づくと，鳴き声をあげたり，手にした時計を光らせて，こちらに合図してくれる。その近辺にある捜査ポイントにナジャヴを置けば，事件解決へのヒントが聞けるのだ。

そして，怪盗ブルマントの隠れ家や，ルリ子が監禁されている場所，ブルマントの手下（催眠術であやつられている）を見つけ，それを警察に報告すれば，事件は無事解決となる。行く手には，さまざまな謎解きや勝負（ゲーム）が待っているので，気を引きしめてかかろう。



相棒のナジャヴ

▲指定されたポイントにナジャヴを置けば，ヒントを聞くことができる。犯人のアジトを見つけ出せ！
◀行動をともにするナジャヴ。愛らしい鳴き声は必聴もの

ネオジオワールド　エルム街の悪夢

ネオジオワールドが，昨年夏の「13日Jの恐怖」につづき，今度は洋画「エルム街の悪夢」を題材にしたホラー・アトラクションを導入した。約80坪の敷地内に設置されたいくつもの仕掛けをくぐりぬけて，ゴールをめざそう。なお，このアトラクションは6月22日（予定）までの期間限定開催となっているので注意すること。

▲同シリーズでおなじみのフレディ。このカギ爪から逃げきれる人はいるのだろうか？

ACCESS

ナムコ・ワンダーエッグ2

■東京都世田谷区玉川1-15
■東急電鉄・二子玉川園駅下車（徒歩3分）
■03-3700-3451　■10～22時営業

ナムコ・ナンジャタウン

■東京都豊島区東池袋3丁目
■JR山手線・池袋駅下車（徒歩8分）
■03-5950-0765　■10～22時営業

ネオジオワールド

■茨城県土浦市大字中字嵩久保1327-2
■JR常磐線・荒川沖駅下車（バス乗り換え）
■0298-41-3115　■10～25時営業

永久保存版

ベーマガ PERFECT GAME CATALOG

file.2 3DO（全214本）

機種別によるソフト総カタログ，第2回のターゲットは3DOだ。発売日順に並べてあるので，コレクションの管理に利用してほしい。

1994年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル
1	94年 3月20日	ウルトラマンパワード	バンダイ	8,800円	対戦格闘
2	94年 3月20日	ザ・ライフステージ ～バーチャルハウス	マイクロキャビン	8,800円	SLG
3	94年 3月20日	チキチキマシン猛レース ～ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦	フューチャー・パイレーツ	8,800円	AVG
4	94年 3月20日	ファイアボール	日本データワークス	7,800円	ピンボール
5	94年 3月20日	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト	9,800円	ゴルフ
6	94年 3月20日	山村美紗サスペンス 「京都鞍馬山荘殺人事件」	パック・イン・ビデオ	12,800円	AVG
7	94年 3月26日	クラッシュ・アン・バーン	クリスタルダイナミクス／バイス	8,800円	レーシング
8	94年 3月26日	ステラ7～ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	8,800円	3Dシューティング
9	94年 3月26日	トータルエクリプス	クリスタルダイナミクス／バイス	8,800円	3Dシューティング
10	94年 3月26日	ドラゴンズレア	T&Eソフト	8,800円	アクション
11	94年 3月26日	バーチャル・ホラー　呪われた館	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円	3Dアクション
12	94年 4月 9日	鉄人	シナジー幾何学	8,900円	3Dアクション
13	94年 4月29日	武 TAKERU	ファンプロジェクト	9,800円	コミック
14	94年 4月29日	ドクターハウザー	リバーヒルソフト	8,800円	AVG
15	94年 5月14日	シアターウォーズ・娯楽の殿堂	HAMLET	8,800円	SLG
16	94年 5月28日	NFLマッデンフットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円	アメフト
17	94年 5月28日	黒き死の仮面	ハミングバードソフト	8,800円	RPG
18	94年 5月28日	時を超えた手紙	シンキングラビット	8,800円	AVG
19	94年 6月11日	ノンタンといっしょ ～のはらであそぼ	ビクターエンタテインメント	6,800円	教育
20	94年 6月11日	パワーズキングダム	マイクロキャビン	8,800円	RPG
21	94年 6月25日	ナイトトラップ	ヴァージンゲーム	9,800円	AVG
22	94年 6月25日	バーニング・ソルジャー	パック・イン・ビデオ	8,800円	3Dシューティング
23	94年 6月25日	ファラオの封印	アスク講談社	8,800円	RPG
24	94年 6月25日	麻雀悟空 天竺	アスキー	7,800円	麻雀
25	94年 7月 9日	スーパーウイングコマンダー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円	SLG
26	94年 7月 9日	マイクロコズム	T&Eソフト	8,800円	3Dシューティング
27	94年 7月 9日	マスターズ・遥かなるオーガスタ3	T&Eソフト	9,800円	ゴルフ
28	94年 7月20日	麻雀狂時代～AVギャル制服編（X指定）	マイクロネット	9,800円	麻雀
29	94年 7月23日	ザ・ホード	バイス	8,800円	SLG
30	94年 7月23日	パペットテイル	マイクロキャビン	7,800円	AVG
31	94年 7月23日	パラランチョ	T&Eソフト	8,800円	パズル
32	94年 8月 6日	囲碁タイムトライアル・詰碁 I	エマテック	9,800円	囲碁
33	94年 8月 6日	宇宙生物フロポン君	ワープ／三栄書房	4,800円	アクションパズル
34	94年 8月 6日	パットパット　ファンパック	メディアヴィジョン	5,800円	教育
35	94年 8月 6日	ファッティーベア　ファンパック	メディアヴィジョン	5,800円	教育
36	94年 8月 6日	マリンツアー	オフィス・クリエイト	9,800円	データベース
37	94年 8月 6日	レミングス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円	アクションパズル
38	94年 8月27日	セクレ・フーミンのおもちゃ箱	グラムス	6,800円	SLG
39	94年 8月27日	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円	レーシング
40	94年 9月 2日	グリム名作劇場①ブレーメンの音楽隊	イマ・カンパニー	1,980円	アニメ
41	94年 9月 2日	グリム名作劇場②ヘンゼルとグレーテル	イマ・カンパニー	1,980円	アニメ
42	94年 9月 2日	グリム名作劇場③赤ずきん	イマ・カンパニー	1,980円	アニメ
43	94年 9月 2日	シャドー・ウォリアー	T&Eソフト	8,800円	対戦格闘
44	94年 9月16日	ウイニングポスト	光栄	12,800円	競馬SLG
45	94年 9月16日	ショックウェーブ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円	3Dシューティング
46	94年 9月16日	信長の野望・覇王伝	光栄	12,800円	SLG
47	94年 9月16日	バトルチェス	インタープレイ	7,800円	チェス
48	94年10月 7日	ノバストーム	T&Eソフト	8,800円	3Dシューティング
49	94年10月 7日	VIRTUAL PUPPET REIKA	H・A・N・D／おたのしみ研究所	4,900円	オムニバス
50	94年10月 7日	メガレース	マルチソフト	8,800円	レーシング
51	94年10月21日	アウターワールド	インタープレイ	8,800円	アクション
52	94年10月21日	アローン・イン・ザ・ダーク	ポニーキャニオン	7,800円	AVG
53	94年10月21日	柿木将棋	アスキー	7,800円	将棋
54	94年10月21日	競馬最勝の法則	コピアシステム	9,800円	競馬予想
55	94年10月21日	マーフィーだよ全員集合!!	バンタンインタナショナル電脳工房	6,000円	エンターテインメント
56	94年10月28日	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	9,800円	ゴルフ
57	94年11月 3日	Jリーグ バーチャルスタジアム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円	サッカー
58	94年11月 3日	パタンク	BMGビクター	6,800円	アクション
59	94年11月 3日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「イソップものがたりVol.1」	エルコム	4,800円	絵本
60	94年11月 3日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「しらゆきひめ」	エルコム	4,800円	絵本
61	94年11月11日	ザ・野球拳SPECIAL（X指定）	ソシエッタ代官山	8,900円	バラエティ
62	94年11月18日	グリッダーズ	The 3DO Company	6,800円	アクション
63	94年11月18日	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	8,800円	対戦格闘
64	94年11月18日	トム・カイトのこれがゴルフだ！	バイス	9,800円	教養
65	94年11月25日	西村京太郎トラベルミステリー「悪魔の季節」 ー東京～南紀白浜連続殺人事件	パック・イン・ビデオ	12,800円	AVG
66	94年11月25日	バトルピンボール	日本データワークス	7,800円	ピンボール
67	94年12月 2日	シュトラール～秘められし七つの光	メディアエンターテイメシト	8,800円	アクション
68	94年12月 2日	ジュラシック・パーク・インタラクティブ	UIS	8,800円	3Dアクション
69	94年12月 2日	パットパットとパレードに行こう！	メディアヴィジョン	7,800円	教育
70	94年12月 2日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「三びきのこぶた」	エルコム	4,800円	絵本
71	94年12月 2日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「にんぎょひめ」	エルコム	4,800円	絵本
72	94年12月 9日	九星占術による平成開運暦	アリアドネ	7,800円	占い
73	94年12月 9日	卒業～グラデュエーション～FINAL	シャーロック	9,800円	SLG
74	94年12月 9日	デモリションマン	ヴァージンゲーム	8,800円	アクション
75	94年12月 9日	ロード&トラックプレゼンツ オーバードライビン	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円	レーシング
76	94年12月16日	インセクターウォー	リバーヒルソフト	8,800円	3Dアクション
77	94年12月16日	お姉さんといっしょ！ じゃんけんパラダイス（X指定）	インタラス	9,800円	バラエティ
78	94年12月16日	グレートサッカーキッド	The 3DO Company	5,800円	アクション
79	94年12月16日	上海　万里の長城	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円	パズル
80	94年12月16日	スターブレード	ナムコ	7,800円	3Dシューティング
81	94年12月16日	突撃機関（カラクリ）！メガダす!!	ワープ	4,800円	アクション
82	94年12月16日	眠れぬ夜の小さなお話	アミューズ	5,800円	AVG
83	94年12月16日	ベルゼリオン	ヒューマン	8,800円	AVG
84	94年12月23日	オフワールドインターセプター	BMGビクター	8,800円	レーシング
85	94年12月23日	痛快ゲームショー・ツイステッド	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円	パズル
86	94年12月23日	ペントハウス・インタラクティブ・バーチャル・フォトショットVol.1（X指定）	アポロン／ぶんか社／ギャガ・コミュニケーションズ	7,800円	SLG
87	94年12月23日	ボディコンディジタルレイプ Part1（X指定）	トランスペガサスリミテッド	4,800円	エンターテインメント
88	94年12月23日	幽☆遊☆白書	トミー	8,800円	対戦格闘

1995年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル
89	95年 1月12日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	7,800円	麻雀
90	95年 1月13日	セム・リブラのタロット占い	アリアドネ	7,800円	占い
91	95年 1月13日	ピーター・フランクル　パズルの塔	HAMLET／TBS	7,800円	パズル
92	95年 1月13日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「おおかみと七ひきのこやぎ」	エルコム	4,800円	絵本
93	95年 1月13日	平田昭吾インタラクティブ絵本 「シンデレラ」	エルコム	4,800円	絵本
94	95年 1月13日	マカロニほうれん荘インタラクティブ	フューチャー・パイレーツ／東芝EMI	8,800円	オムニバス
95	95年 1月20日	AD&Dロストダンジョン	T&Eソフト	8,800円	RPG
96	95年 1月20日	モンタナ・ジョーンズ	フューチャー・パイレーツ	8,800円	AVG
97	95年 1月27日	石田芳夫九段の囲碁制覇	G.A.M.／EAV	12,800円	囲碁
98	95年 1月28日	スーパーモデル ゲイル・マッケンナ（X指定）	ディジタルプロダクション	4,800円	エンターテインメント
99	95年 2月10日	サムライショーダウン	BMGビクター	8,800円	対戦格闘
100	95年 2月17日	スターウォーズ　レベルアサルト	ルーカスアーツ	8,800円	3Dアクション

101	95年 2月17日	姓名判断	アリアドネ	7,800円	占い
102	95年 2月17日	バーチャルカメラマンPart1 沢田奈緒美&樹里あんな(X指定)	ナグザット	8,800円	アクション
103	95年 2月17日	ファッティーベアのびっくり誕生日! バイリンガル版	メディアヴィジョン	7,800円	教育
104	95年 2月17日	ファン・ゲーム ソフトのおもちゃばこ	ヴァージンインタラクティブ	6,800円	教育
105	95年 2月17日	フラッシュバック	インタープレイ	8,800円	アクション
106	95年 2月24日	ドラゴン・タイクーン"エッジ"	サラインターナショナル	8,800円	RPG
107	95年 3月10日	クレヨンしんちゃん～パズル大魔王の謎	バンダイ	8,800円	アクションパズル
108	95年 3月10日	スーパーリアル麻雀PⅣ＋相性診断	セタ	9,500円	麻雀
109	95年 3月10日	ナオコとヒデ坊漢字の天才1	学漫	3,980円	教育
110	95年 3月10日	ナオコとヒデ坊算数の天才1	学漫	3,980円	教育
111	95年 3月10日	ナオコとヒデ坊算数の天才2	学漫	3,980円	教育
112	95年 3月17日	セサミストリートナンバーズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円	教育
113	95年 3月17日	トゥインクル★ナイツ(X指定)	インタラス	8,800円	カードゲーム
114	95年 3月17日	美少女戦士セーラームーンS	バンダイ	8,800円	対戦格闘
115	95年 3月24日	三國志Ⅳ	光栄	14,800円	SLG
116	95年 3月24日	スター・コントロールⅡ	BMGビクター	8,800円	ARPG
117	95年 3月24日	バーチャルカメラマンPart2 かわいなつみ&立原貴美(X指定)	ナグザット	8,800円	アクション
118	95年 3月24日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦	吉本興業	8,800円	クイズ
119	95年 4月 1日	Dの食卓	ワープ	8,800円	AVG
120	95年 4月 7日	ドラえもん友情伝説～ザ・ドラえもんズ	小学館	7,800円	AVG
121	95年 4月14日	EMIT Vol.1～時の迷子	光栄	8,800円	教育
122	95年 4月14日	デビルズコース	T&Eソフト	8,800円	ゴルフ
123	95年 4月14日	パドックノート'95	フジテレビ	8,800円	データベース
124	95年 4月14日	ミスト	マイクロキャビン	6,800円	AVG
125	95年 4月21日	紺碧の艦隊	徳間書店	8,800円	SLG
126	95年 4月21日	ぼのぐらし	アミューズ	7,800円	SLG
127	95年 4月21日	ポリスノーツパイロットディスク	コナミ	2,980円	ディスクマガジン
128	95年 4月28日	バーチャルカメラマンPart3 杉本ゆみか(X指定)	ナグザット	8,800円	アクション
129	95年 4月28日	ワールドカップ スーパースタジアム	テレビ東京／ギャガ・コミュニケーションズ	6,800円	データベース
130	95年 5月19日	オールスター水泳大会オフィシャル CD-ROM NICE BODY	フジテレビ	6,800円	データベース
131	95年 5月19日	ショックウェーブ: オペレーション・ジャンプゲート	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,900円	3Dシューティング
132	95年 5月19日	電脳漂流～マルチメディア・クルージング	HAMLET	6,800円	データベース
133	95年 5月19日	ノンタンといっしょ～ほしのおくりもの	ビクターエンタテインメント	6,800円	教育
134	95年 5月19日	ワールドカップスペシャル	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,000円	サッカー
135	95年 5月26日	ウェイ オブ ザ ウォーリアー	UIS	5,800円	対戦格闘
136	95年 5月26日	小倉百人一首	バンソフト	3,200円	教養
137	95年 6月 2日	バーチャルカメラマンPart4 藤谷しおり(X指定)	ナグザット	8,800円	アクション
138	95年 6月 9日	ゲームの達人	サンソフト	8,900円	テーブルゲーム
139	95年 6月16日	けろけろけろっぴとおりがみのたびびと	サンリオ／MIZUKI	5,800円	教育
140	95年 6月16日	ハローキティ あそびのおもちゃばこ	サンリオ／MIZUKI	5,800円	教育
141	95年 6月16日	山田かまち美術館 KAMACHI'S MUSEUM	テレビ朝日	8,800円	AVG
142	95年 6月30日	スラムジャム 3Dバスケットボール	BMGビクター	6,800円	バスケットボール
143	95年 6月30日	バーチャルカメラマンPart5 安藤有里(X指定)	ナグザット	8,800円	アクション
144	95年 7月14日	EMIT Vol.2～命がけの旅	光栄	8,800円	教育
145	95年 7月14日	おやじハンターマージャン	ワープ	4,800円	麻雀
146	95年 7月14日	GEX(ゲックス)	BMGビクター	6,800円	アクション
147	95年 7月14日	リターンファイアー	スタジオ3DO	6,800円	アクション
148	95年 7月21日	オーシャンズビロウ	マルチソフト	5,800円	データベース
149	95年 7月21日	実機パチスロシミュレーターVol.1	NEXTON／EAV	6,800円	パチスロ
150	95年 7月21日	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円	SLG
151	95年 8月 3日	ゴルフ場マルチメディア新書 ～裾野カンツリー倶楽部編	ジィスクライフサポート	9,700円	データベース
152	95年 8月 7日	対決!るみーず	三洋電機	5,800円	アクション
153	95年 8月11日	囲碁タイムトライアル・死活大百科	エマテック	12,800円	囲碁
154	95年 8月11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	アミューズ	4,980円	AVG
155	95年 8月11日	スクランブルコブラ	パック・イン・ビデオ	7,800円	3Dシューティング
156	95年 8月11日	チキチキマシン猛レース2 イン・スペース	フューチャー・パイレーツ	7,800円	AVG
157	95年 8月11日	ピラミッドイントルーダー	タイトー	6,800円	3Dシューティング
158	95年 8月25日	コープス・キラー	アクレイムジャパン	7,800円	3Dシューティング
159	95年 8月25日	サプリーム・ウォリアー	アクレイムジャパン	8,800円	アクション
160	95年 9月 1日	バーチャル・ソー	イマジニア	7,800円	3Dアクション
161	95年 9月 8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円	AVG
162	95年 9月14日	AI将棋	タイトー	8,800円	将棋
163	95年 9月14日	EMIT Vol.3～私にさよならを	光栄	8,800円	教育
164	95年 9月14日	カランティーン	イマジニア	7,800円	3Dアクション
165	95年 9月14日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6,800円	RPG
166	95年 9月14日	フロポンワールド(仮称)	ワープ	6,800円	オムニバス
167	95年 9月14日	ボールズ ディレクターズカット	BMGビクター	6,800円	対戦格闘
168	95年 9月22日	Tetsujin RETURNS	シナジー幾何学	7,800円	3Dアクション
169	95年 9月22日	パーフェクトワールド	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,900円	3Dアクション
170	95年 9月29日	ポリスノーツ	コナミ	7,800/12,180円	AVG
171	95年10月13日	アクアワールド海美物語	MIZUKI	5,800円	エンターテインメント
172	95年10月13日	ゴールFH(フィールドハンター)	カロッツェリアジャパン	7,800円	サッカー
173	95年10月13日	ペペロン村の四季	NHKエデュケーショナル／丸紅	7,800円	エンターテインメント
174	95年10月18日	麻雀狂時代～コギャル放課後編(X指定)	マイクロネット	9,800円	麻雀
175	95年10月20日	シンジケート	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,900円	SLG
176	95年10月20日	ブレードフォース	スタジオ3DO	6,800円	3Dシューティング
177	95年10月20日	未来少年コナン デジタル・ライブラリー	バンダイビジュアル	6,800円	データベース
178	95年10月27日	Jリーグ バーチャルスタジアム'95	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,900円	サッカー
179	95年10月27日	「占都物語」そのⅠ	アリアドネ メディア	5,800円	占い
180	95年10月28日	F1GP	ポニーキャニオン	7,800円	レーシング
181	95年11月10日	デイドラス～エピソード1: 難破船のエイリアン	HATNET	9,800円	AVG
182	95年11月22日	お姉さんといっしょ! 着せ替えパラダイス(X指定)	B・S・S	6,800円	バラエティ
183	95年11月22日	卒業Ⅱ～ネオ・ジェネレーション～Special	シャーロック	7,800円	SLG
184	95年11月22日	パズルボブル	マイクロキャビン	6,800円	パズル
185	95年11月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	6,800円	AVG
186	95年12月 1日	ブラッドエンジェルス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,900円	SLG
187	95年12月 1日	マルチメディア新書・ドライビングスクール ～普通免許学科編	ジィスクライフサポート	5,800円 (通販)	教養
188	95年12月 8日	プロスタジアム	三洋電機	5,800円	野球
189	95年12月 9日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7,800円	SLG
190	95年12月15日	飯田譲治ナイトメアインタラクティブ 「ムーンクレイドル」異形の花嫁	パック・イン・ビデオ	7,800円	AVG
191	95年12月15日	ウルフェンシュタイン3D	インタープレイ/EAV	6,800円	3Dアクション
192	95年12月15日	N.O.B.～ネオ・オリジナル・バイオフォーム	三洋電機	6,800円	SLG
193	95年12月15日	スーパーリアル麻雀PV	セタ	8,800円	麻雀
194	95年12月15日	ものしり自遊学～小倉百人一首編	神鋼ヒューマンクリエイト	7,800円	教養
195	95年12月22日	アウトバーン トキオ	Sanai	5,800円	レーシング
196	95年12月22日	閉ざされた館	スタジオ3DO	6,800円	アクション
197	95年12月29日	プロ野球バーチャルスタジアム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,900円	野球

1996年

198	96年 1月 1日	Dの食卓ディレクターズカット	ワープ	5,980円	AVG
199	96年 1月13日	闘牌伝アカギ	マイクロネット	4,980円	麻雀
200	96年 1月15日	ショートワープ	ワープ	2,800円	オムニバス
201	96年 1月19日	アイドル麻雀ファイナルロマンス2 ～ハイパーエディション(X指定)	アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ	7,800円	麻雀
202	96年 1月26日	サイベリア	インタープレイ／EAV	6,800円	AVG
203	96年 2月16日	えいごでGO!	GAKKEN	5,800円	教育
204	96年 2月16日	キャプテンクエーザー	スタジオ3DO	6,800円	シューティング
205	96年 2月23日	ロイヤルプロレスリング～実況ライブ!	ナツメ	6,800円	プロレス
206	96年 3月 1日	王国のグランシェフ	サラインターナショナル	5,800円	RPG
207	96年 3月 1日	ときめき麻雀パラダイスSpecial ～恋のてんぱいビート(X指定)	ソネット	6,800円	麻雀
208	96年 3月22日	誕生～デビュー～Pure	シャーロック	7,800円	SLG
209	96年 3月22日	Vゴールサッカー'96	テクモ	6,800円	サッカー
210	96年 3月29日	ザ・タワー	オープンブック	6,800円	SLG
211	96年 4月26日	ドゥーム	バショウ・ハウス	(込)6,000円 (通販)	3Dアクション
212	96年 4月26日	ブルーフォレスト物語～風の封印	ライトスタッフ	7,800円	RPG
213	96年 5月17日	Defcon5／デフコン5	マルチソフト	5,800円	シューティング
214	96年 6月28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4,800円	麻雀

※『ポリスノーツ』は，マウス&マウスパッドが同梱された『ポリスノーツ マウスセット』が12,180円で発売 『ウイニングポスト』『信長の野望・覇王伝』『三國志Ⅳ』『テーマパーク』は，メモリーパックが同梱された『メモリーセットボックス』がオープン価格で発売

■耳より情報■

パナソニックワンダーテインメントでは，3DOソフトの紹介コラムや全タイトルの一覧などの情報を検索できるファクス・サービスを行なっている。毎月20日に更新されるので，3DOユーザーは要チェックだ。

PW！（パナソニックワンダーテインメント）FAX情報サービス［FAX：03-3746-1128］

バーチャファイター3セミナー

7時限目

対戦攻略その3

街で対戦プレイをしていると，同じキャラでも人によって戦法はさまざま。もし，乱入してきた人が自分にとって不快な戦法を仕掛けてきたとしても，怒ったりせず「こいつに勝てば自分はまたひとつ成長するんだ」と思って闘おう。そして，どんな戦法にも負けないプレイヤーを目指すのだ！　（教授／宮崎良太）

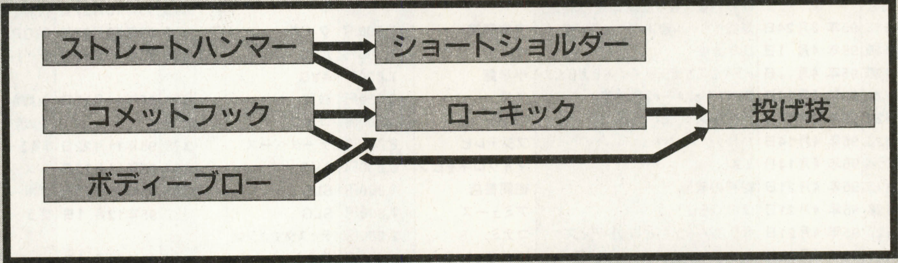
対戦攻略　WOLF HAWKFIELD

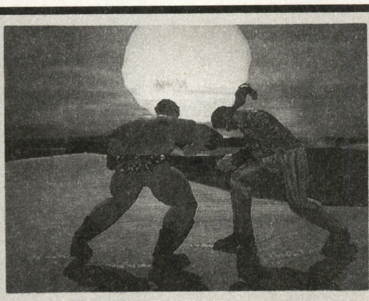
投げと打撃を使いわけろ！

強力な投げ技であるジャイアントスイングと，ショートショルダーからの空中コンボを使った2択攻撃がメインとなる。

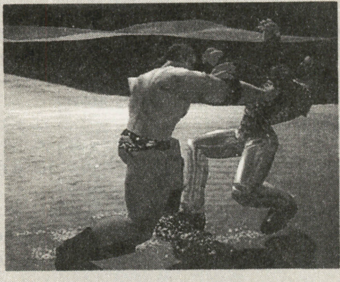
では，その2択攻撃をどのような局面で使えば良いかというと，近距離離戦でストレートハンマーやロースマッシュ，コメットフック，ボディーブローがヒットした場合である。これらの技は攻撃後の硬化時間が短いため，近距離戦でケンセイ技として使い，ヒットしたら投げ技とショートショルダーでの2択攻撃に持ち込めるのだ。もしガードされてしまったら，エスケープで相手の反撃を回避し，すかさずこれらの技でしつこくケンセイしよう。

うまく投げ技や空中コンボをキメることができたなら，ダウン攻撃であるエルボーを確実にヒットさせられる。だが，ダブルクローを使い相手を起こせば，またもや投げとショートショルダーでの2択攻撃を仕掛けることが可能だ。ただし，ダブルクロー後は間合いが少し離れるため，投げを仕掛ける場合は，ダッシュしゃがみで相手に接近しつつ投げを行なえるS.S.Dを使うべし。

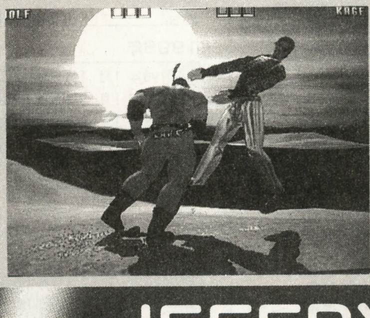




▶反撃されにくいため、近距離戦では軸となるコメットフック



◀相手の起き上がりぎわは、ダブルクローを使って引きずり起こし2択攻撃を仕掛けろ！



◀ヒットすれば確実に浮かすことのできるショートショルダー

▶ダウンしている相手に確実にダメージを与えたいのなら、エルボーを使っていこう

対戦攻略　JEFFRY McWILD

豊富な打撃技を使いこなせ！

リーチが長く攻撃力の高い技を豊富に持つが，攻撃発生スピードや移動速度は遅い。そのため，少々ゴリ押しな闘いかたで，相手の体力を大幅に減らす戦法をとることになる。

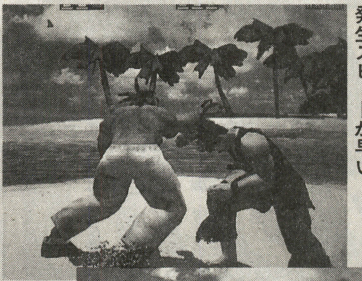
その強引な戦略を行なううえで重要な技として挙げられるのが，サイドキックとミドルヘルスタップ。どちらの技もリーチが長いため，中間距離で技が当たるギリギリの間合いから使っていけば反撃されにくい。また，技

▲カウンターでヒットした場合は相手をより高く浮かすことができるニーアタック。近距離で使え！

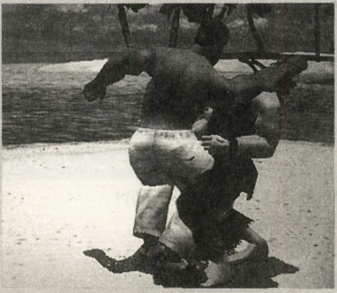
▲ヘルスタップは相手にガードされてしまっても反撃を受けないので近距離戦では頼りになる技

がヒットして相手が転倒したあとは，確実にデビルリバースクローで引きずり起こすことができる。当然相手を起こしたあとは，投げ技と打撃技での2択攻撃を仕掛けよう。

相手を起こしたあとや近距離戦で使うおもな打撃技は，肘打ち系の技であるエルボーパット。相手がしゃがんでいた場合はよろけさせて，ふたたび投げと打撃での2択攻撃を仕掛けることができる。また，ニーアタックとヘルスタップは攻撃発生時間が早く，カウンターでヒットした場合は相手を浮かすことができるので，近距離戦では効果的。ニーアタックで浮かせた場合は，ローナックルからダッキングローにつなぎ，ヘルスタップで浮かせた場合は，マシンガンヘルスタップへとつないで空中コンボをキメよう。


◀エルボーパットは攻撃発生スピードが早い

▶中間距離で軸となる技，ミドルヘルスタップ


▶Dヘッドバットからヘッドクラッシュとトリプルヘッドバットを使いわけ，投げ抜けを警戒しよう

▶バックスロー後にも背後投げと打撃技による2択攻撃を仕掛けろ

対戦攻略 鷹嵐

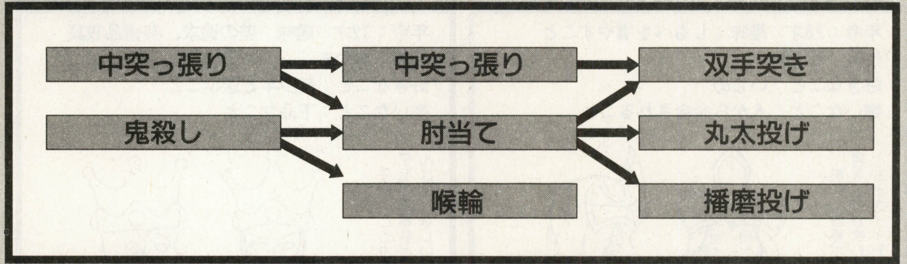
間合いに気をつけて闘え！

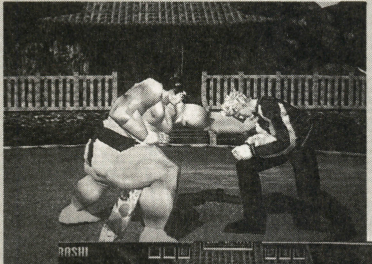
圧倒的な攻撃力を持ち，打撃技のリーチも長いが，移動速度と攻撃発生スピードが非常に遅く，攻撃後の硬化時間も長い。そのため，近距離戦に持ち込まれ，相手にスキの少ない技でラッシュをかけられると手も足も出ない状態になってしまう。つねに中間距離を保ち，相手に近寄らせない闘いかたをしないと，まるで勝ち目はないと言っていいだろう。

では，どのような技を使って相手との間合いを離せばいいのか？　まず挙げられるのが，中段攻撃の連携である中突っ張り。この技は連続で3回まで出すことができ，攻撃後の硬化時間も比較的短いため，相手に読まれないように2発目で止めて投げ技と打撃技によっての2択攻撃を仕掛けることができる。打撃技を使う場合は，諸手突っ張り。この技の1発目の双手突きは相手の上段攻撃をかわしながら攻撃するため，ⓅⓀなどで反撃を試みるような相手ならばなお有効。相手に読まれて立ちガードをするようなら，下段攻撃である露払いをおりまぜて使っていこう。

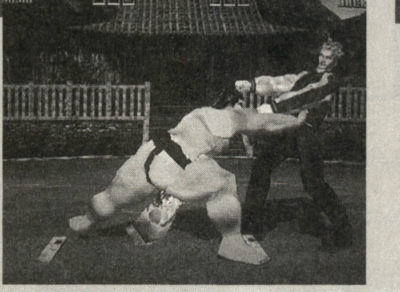
そのほかに中間距離で使える技は，中段攻撃の鬼殺し。この技はヒットしたあとに→Ⓟ+Ⓖと入力することによって，投げコンボである喉輪につなぐことができる。しかも，ヒットしなかったりコマンド入力のタイミングが早すぎると鬼殺し後四つ身になるため，なおも投げコンボにつなぐことが可能な強力な連携だ。ぜひ使ってみよう。

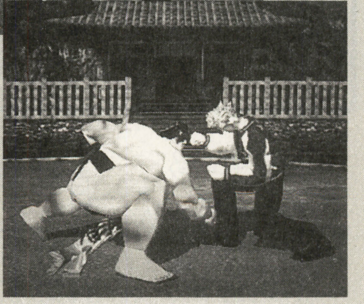
また，相手の転倒時には通常のダウン攻撃ではなく，四股蹴りを使うことにより，さらに大きなダメージを負わすことができるぞ！

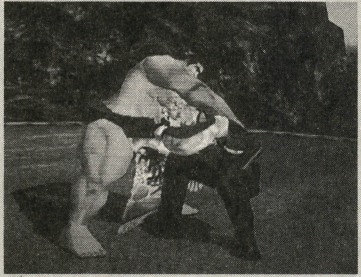


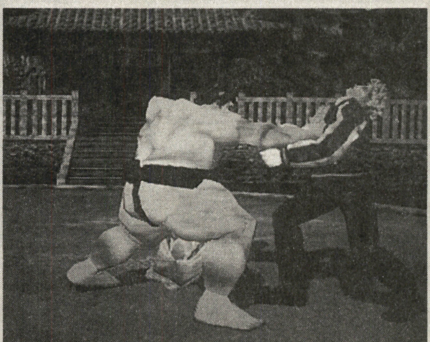

◀中間距離での攻撃のカナメとなる中突っ張り

◀投げ技を使う場合は，もっとも攻撃力の高い合掌捻りを使おう


▶上段攻撃をかわす効果のある双手突き


▶下段攻撃である露払いは，双手突っ張りと組み合わせて使っていくべし


▲鷹嵐の下段投げである摑み投げ。正面からキメることのできる下段投げはこれだけなので，見切られやすいのだ！


◀中間距離で鬼殺しを出したあとは，喉輪と四つ身との自動2択を仕掛けたい

アーケード・ゲーム・ギャラリー

マジカルドロップIII

■データイースト　■稼働中

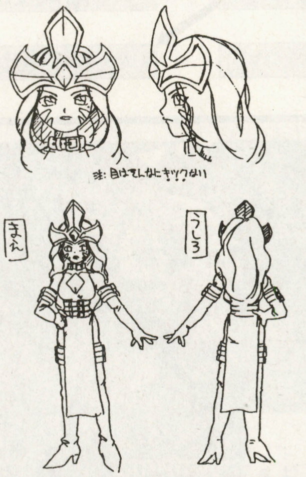
今回のギャラリーは，アクションパズル・ゲーム『マジカルドロップIII』だ。このゲームには，タロットカードをモチーフにした20人以上ものキャラクターが登場するため，1度に当ギャラリーで紹介しきることは不可能。よって，今月は新キャラ＋ボスの紹介のみにとどめ，旧キャラは来月号ということになった。また，それにくわえてゲーム・システムなどの細かい設定も掲載する予定なので，楽しみにしていてほしい。　（小江哲朗）

キャラクター紹介　PART1　新キャラ＋ボス編

III　エンプレス

年令：28才　趣味：しもべを増やすこと
性格：女王様
好きなこと：いじめ
嫌いなこと：人から命令されること

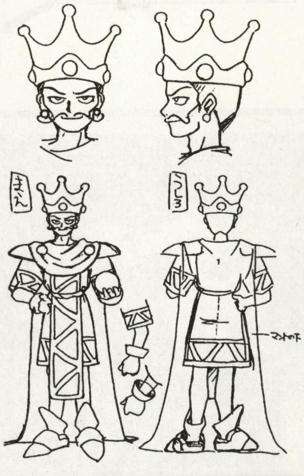
前作の最終ボス。とっても女王様な性格で，いつもワガママ発言をぶちかましている。ストレングスの父親とデビルがしもべ。ときどきイイモノ女王様に変身する。



IV　エンペラー

年令：32才　趣味：美の追求，美術品収集
性格：おかま
好きなこと：美少年と遊ぶこと
嫌いなこと：下品なこと

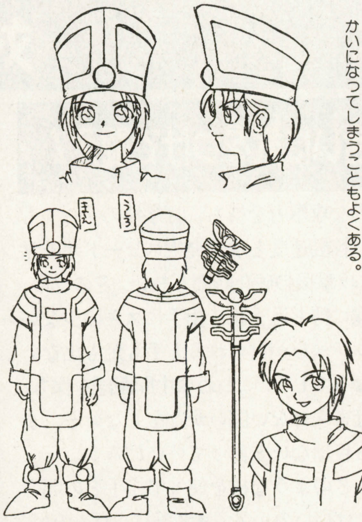
子供のころから美しいものへのあこがれが強く，自分の体のムダ毛の処理などに熱中するうちにオカマになってしまった。ふだんはおとなしいが，怒ると手がつけられないほど凶暴になる。



V　ハイエロファント

年令：18才　趣味：人助け
性格：平和を愛する
好きなこと：日光浴
嫌いなこと：争いごと

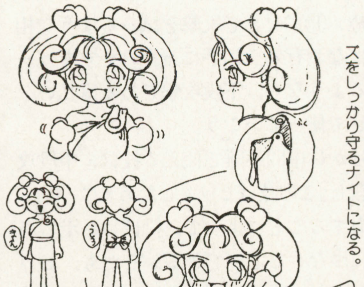
汚れのない性格とはまさに彼の心のようなことを言う。ルックスもよく女性からモテモテ！　ただ親切が過ぎておせっかいになってしまうこともよくある。

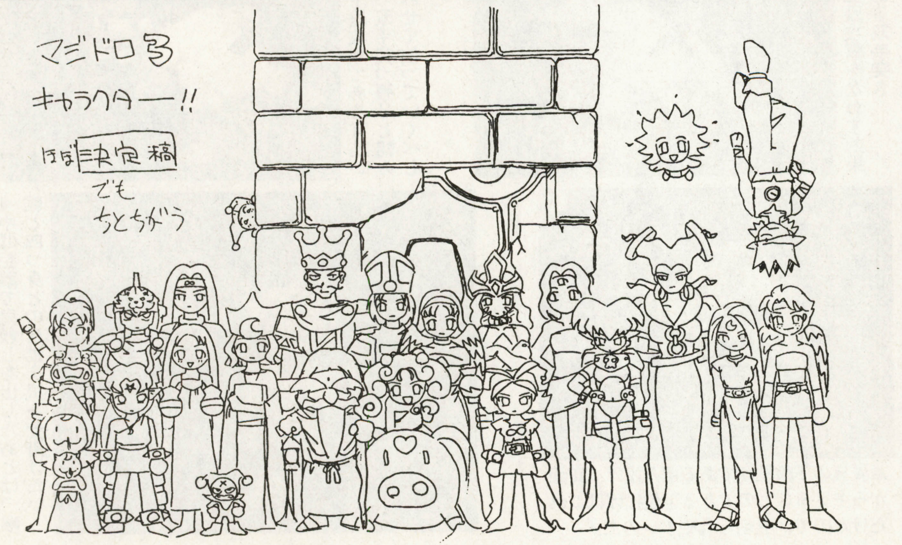


VI　ラバーズ

年令：4才　趣味：ブタさんと遊ぶこと
性格：甘えん坊
好きなこと：ままごと
嫌いなこと：歯みがき

生まれたときからいつも一緒のふたりは姉弟のような関係。一見頼りなさそうなブタさんは，いざというときにはラバーズをしっかり守るナイトになる。



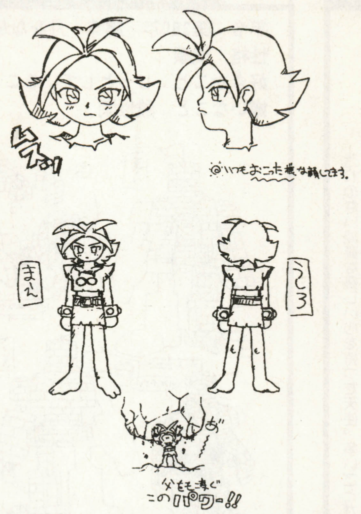


©1997 DATA EAST CORPORATION

VIII ストレングス

年令：7才　趣味：狩り
性格：父親思い
好きなこと：外で遊ぶこと
嫌いなこと：じっとしていること

ジャングルで赤ん坊のガオガオ（ライオン）と一緒に捨てられていたところを現在の父親に拾われる。3才のころには，すでにひとりで狩りができるほど鍛えられていた。



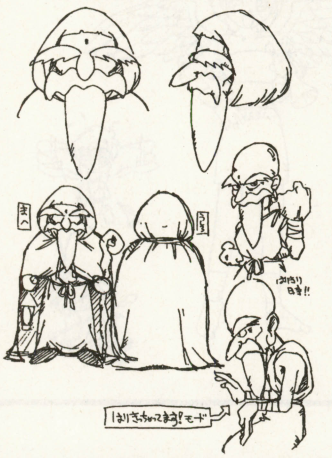
VIII ストレングス（父）

年令：38才　趣味：狩り
性格：本当はおだやかで優しい
好きなこと：食事，スターの歌を聴くこと
嫌いなこと：お上品なこと

狩りをしていたある日，茂みの中に赤ん坊のガオガオ（ライオン）と一緒に捨てられていた赤ん坊を見つけ，未婚の父となる。ムチでぶたれて以来，エンプレスのコントロール下に置かれている。

IX ハーミット

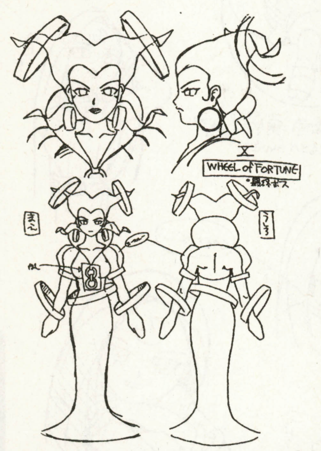
年令：100才　趣味：瞑想
性格：昔は気性が荒かったが，いまは丸くなった
好きなこと：修業すること
嫌いなこと：年寄りあつかいされること



武術の達人で、若いときは無敵と言われるほど強かった。あまりに強く相手がいなくなってしまったため一時は武術を離れるが、このごろの若いもんをしごくため現役に復活した。

X フォーチュン

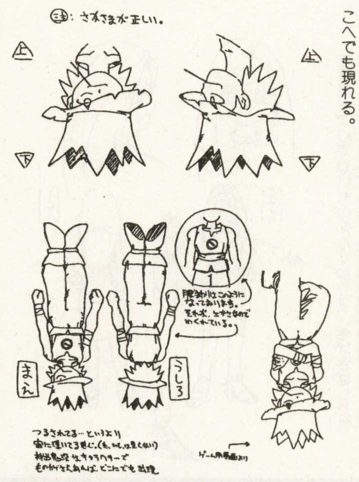
年令：1万才　趣味：とくになし
性格：冷酷無比
好きなこと：人を苦しめること
嫌いなこと：平和



腕、腰、頭などに時間や運命をあやつれる魔力を秘めた輪を持っている。タワーをあやつり、マジカルランドを支配しようとたくらむ。自分に逆らう者は、誰であろうと容赦しない。

XII ハングドマン

年令：19才　趣味：裏情報の収集
性格：皮肉屋
好きなこと：ひとりでいること
嫌いなこと：日の当たる場所

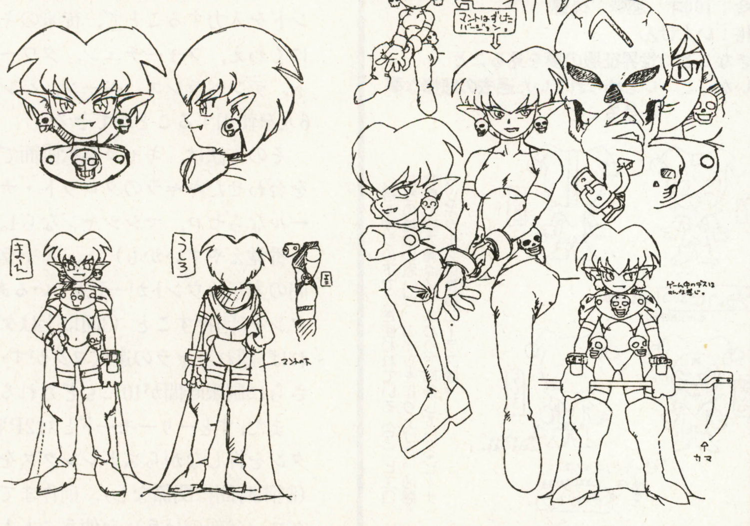


いつも逆さになっているせいか性格があまのじゃく。さめた性格で、何があっても驚かない。神出鬼没で影のあるところならどこへでも現れる。

XIII デス

年令：18才　趣味：首を集めること
性格：プライドが高い
好きなこと：血を飲むこと
嫌いなこと：人から感謝されること

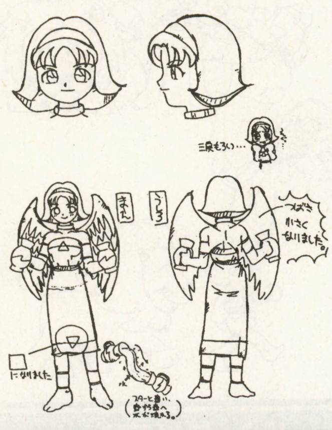
頭脳明晰、スポーツ万能でプライドもとても高い。他人に合わせることが嫌いで、ひとりで行動している。勝負に勝つと相手の首を切ってしまう恐ろしいキャラ。



XIV テンペランス

年令：19才　**趣味**：植物と会話すること
性格：内気でおとなしい
好きなこと：植物の栽培
嫌いなこと：乱暴な行為

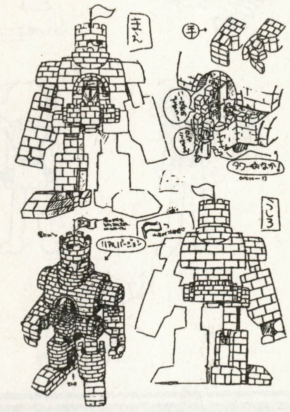
汚れのない純真な優しい心を持った天使。争いごとが嫌いな平和主義者で，植物，動物など，自然を愛する。運動は苦手でトロイところがある。



XVI タワー

年令：築300年　**趣味**：月をながめること
性格：従順
好きなこと：じっとしていること
嫌いなこと：酸性雨

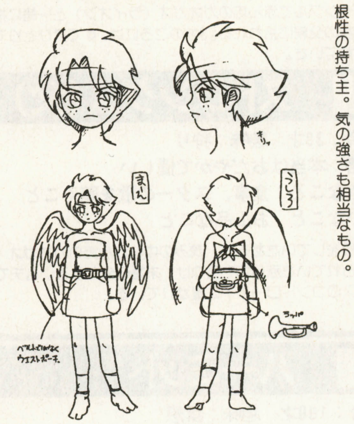
タワーの足には入口があり，腹部の部屋，バルコニーへ入ることも可能。腹部の部屋の隠し扉を見つければ屋上へも上がれる。おとなしい性格だが，現在はフォーチュンの魔法にかかってあやつられている。

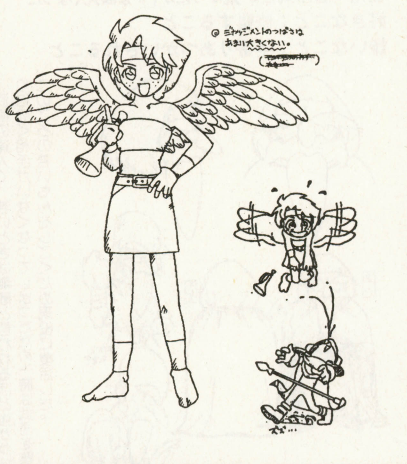


XX ジャッジメント

年令：19才　**趣味**：体を動かすこと，山登り
性格：しっかり者
好きなこと：ラッパを吹くこと
嫌いなこと：卑怯な行ない

そばかすにショートヘアーの，ボーイッシュで活発なキャラクター。どんなにつらいことがあってもへこたれない根性の持ち主。気の強さも相当なもの。

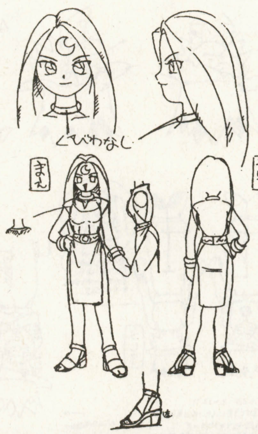


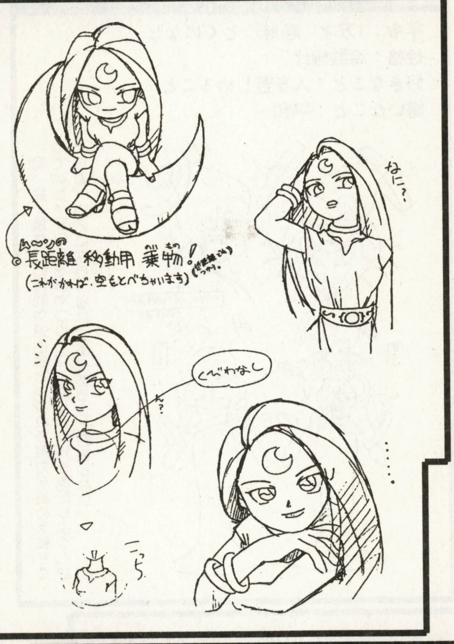


XVIII ムーン

年令：17才　**趣味**：おしゃれ
性格：クール
好きなこと：ダンス
嫌いなこと：カッコ悪いものすべて

生意気ざかりで恐いもの知らずな17才。さばさばした性格で失敗してもぜんぜん気にしない。運動神経がよく，ダンスが得意。つっぱっているが根は優しい。

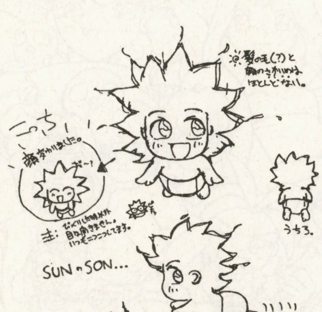




XIX サン

年令：1才　**趣味**：うたた寝
性格：ぼーっとしている
好きなこと：転がること
嫌いなこと：とくになし

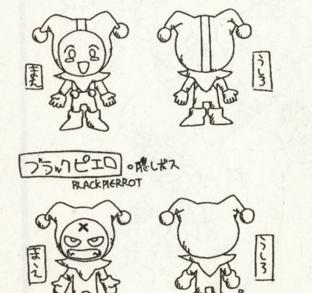
まだ赤ん坊なので寝ていることが多い。天性の明るさでいつも「ダーダー」と愛くるしい笑顔を振りまいている。人なつっこく，みんなの人気者！



ブラックピエロ with ピーナッツギャルズ

年令：100才　**趣味**：復讐
性格：いんけん
好きなこと：世界征服の夢を見ること
嫌いなこと：いじめられていた過去の悲惨な夢を見ること

各キャラの下でこき使われている（?）ピエロたちの無念の思いが，コイツを作り上げた。凶悪な顔で迫力満点！ まわりで応援しているピーナッツギャルズは謎のコーラス隊。



『マジドロIII』ちょっといい話ですぅ

すとーりーモードと対2P戦では，隠しコマンドを入力することで，従来のキャラクターにくわえ，フォーチュン，タワー，ハーミット，テンペランス，ムーン，ハングドマンの6人を使用することができる。

その方法は，キャラ選択画面で，カーソルを合わせたキャラのタロット・ナンバー（フールならゼロ，マジシャンなら1。デスの13が一番覚えやすいかも）と，キャラ選択制限時間の表示カウントが一致しているあいだにCボタンを3回押すこと（3回以上はダメ）。成功すれば，隠れキャラの選択ワクがすべて出現し，さらに制限時間が10にもどされるのだ。

また，すとーりーモードと対2P戦では，Cボタンを押しながらストレングスを選ぶことで（制限時間は関係なし），前作までのストレングス（父親のほう）を使うこともできるぞ。

サターン最前線 PLUS

……というわけで，今月のサターンはまだつづきます。さて，ここで紹介するのは，全国に多くのエンターティナーを生み出した『テーマパーク』の続編。見ているだけでもシアワセな気分になれるゲームだけど，プレイするともっと楽しいんだから。

◆ 担当：中村京子 ◆

新要素いっぱいの『新テーマパーク』で園長奮闘記再び

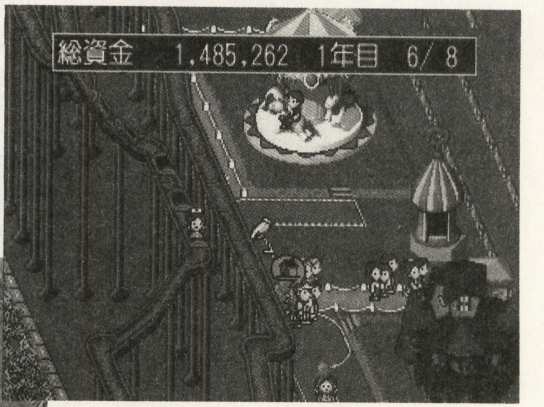
視覚的な楽しさと，経営SLGとしての手応えをあわせ持つ海外ゲーム『テーマパーク』に，第2弾が登場することになった。パソコン・ユーザーのなかには，あれ？と思った人もいるかもしれないが，それもそのはず，この『新テーマパーク』は，日本で，家庭用ゲーム機だけのオリジナル作品として生まれたものだからだ。ルールは前作と同じく，アトラクションやショップを設置し，お客さんが喜んでくれるパークを作ること。ゲームの難易度を変えることで，アトラクションを開発したり，株の取引を行なったりもできる。では，どこが新しいのか？　いくつか紹介しよう。

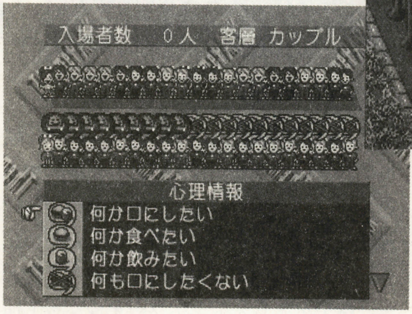
まず，土地のいたるところで目につく「段差」。これを生かすことが，『新テーマパーク』のポイントのひとつとなっている。たとえば，展望系アトラクションを土地が高くなっているところに設置すれば，ながめがさらによくなって，お客さんも喜ぶだろう。つまり，地形を考慮したアトラクション配置が重要となったわけだ。基本的にお客さんは段差を昇ると早く疲れてしまうので，近くにベンチを置いてあげるなどの心配りも忘れずに。

つぎにアトラクションのバランスの概念。前作をやっていると「興奮度」が高ければウケがいいと考えてしまうが，今回は全体評価だけでなく，キッズ，ヤング，カップル，ファミリーの四つの層からの評価が加わった。興奮度が高いものは，ヤングにはウケるがファミリーには不評，なんてこともあるので，すべての層からいい評価を得たいなら，アトラクションのかたよりは避けるべきだ。

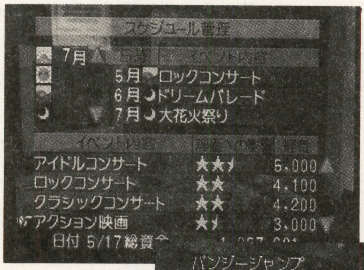
ほかにも，アトラクションだけでは満足しないワガママなお客さんのためにイベントを計画したり，予期せぬ事件が起こったりと毎日が大忙し。でも，結局このゲームで一番大切なのは園長(プレイヤー)の遊び心。それさえあれば，誰でもきっと楽しく遊べることまちがいなしだ。

みんなが楽しいパークづくりを！

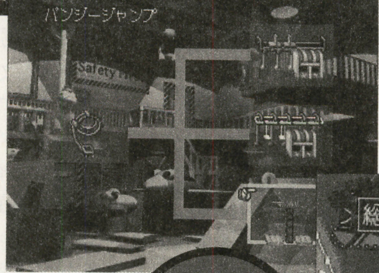




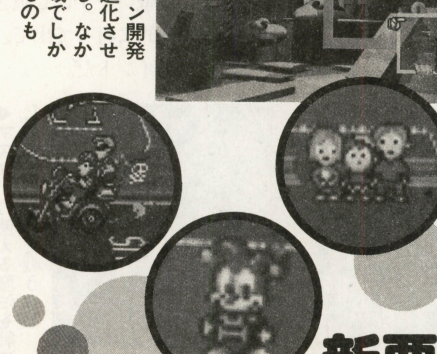
◀▲『新テーマパーク』では子供から大人まで，みんなが楽しめるパークを作らなければならない。ちなみに，喜ばせるのが一番むずかしいのは「ファミリー」。逆に，左の写真のように「カップル」は，何を置いても楽しがってくれる……そういうもんなんですねぇ

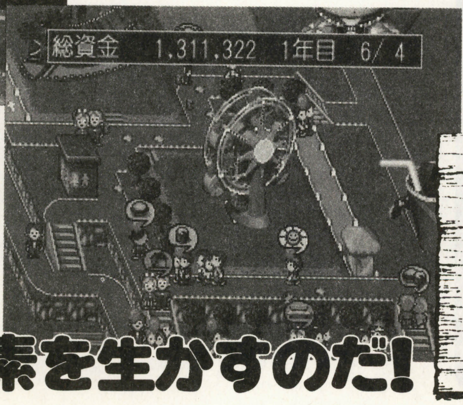


◀朝，昼，夕方，夜で行なえるイベントがちがう



▶アトラクション開発は，系統別に進化させるといった感じ。なかには特定の地域でしか開発できないものも





▼展望系アトラクションは，高台に置くことで集客率が高くなる。なお，今回は入場料のほかに，各アトラクションの搭乗料金が設定されている。もちろん自分で変更可能だ

新要素を生かすのだ！

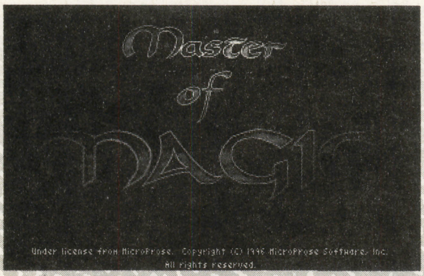
こんなことも

▲財宝が見つかって，資金が10万増えた。ほかにもテレビ取材や乱闘事件など，さまざまなハプニングが……

新テーマパーク

■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■SLG　■5,800円
■4月11日発売予定

※画面は開発中のものです



マスター・オブ・マジック&シヴィザード 魔法王への道

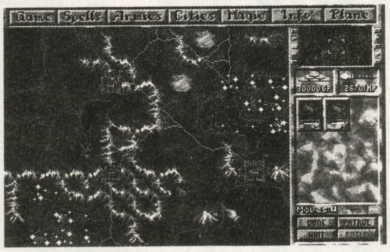
【PC-9821&DOS／V版『マスター・オブ・マジック』】
■発売元：ローカス■価格：12,800円
【プレイステーション版『シヴィザード』】
■発売元：アスミック■価格：5,800円

プレイステーション，DOS／V，PC-9821で人気のこのゲームだが，あまりの自由度の高さに逆にとまどっている人も多いはず。今回はそんな人のために，ゲームの基本的な進めかた，戦略の立てかたについてまとめてみた。 （文／煌竜）

まずは足元から

このゲームでプレイヤーが演ずるのは，魔力による世界征服をめざす偉大な魔術師だ。配下の部隊に指令を下して敵の部隊を打ち破り，あるいは英雄たちに世界を探索させて竜の守る秘宝や呪文を発見したり……ＳＬＧとＲＰＧの両方の楽しさを持ち合わせたこのゲームだが，ゲームがはじまった時点で手元にあるのはたった一つの都市とふたつの部隊にすぎない。ここからどうするか？……まず必要なのは都市の育成と周囲の探索だ。

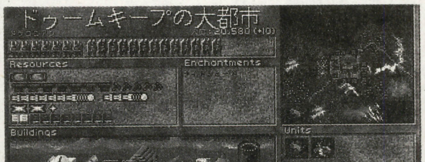
都市に最初に建てる施設は「食糧倉庫」と「市場」がいいだろう。人間亜人怪物妖精を問わずすべての種族が生産できるこのふたつの施設は，都市の人口増加を早め，資金の不足をある程度解消してくれる。これで都市の基盤をまず整え，それから発展の道筋を考えよう。都市の立地条件が悪く発展が望めないならすぐにセテラーをつくって新都市建設。環境のいい場所ならば施設の建造にはげみつつさらなる周囲の探索。近くにいきなり中立都市やほかの魔導師の街があったら，敵の準備が整う前に奇襲をかけてみるのも手だ。とくに人口増加率が高いバーバリアンや，建設できる施設がかぎられているクラックオン&ノールの各種族は，とにかく都市の増設&戦争による都市占領を狙ったほうがいいだろう。いずれにしても人口が5,000人を超えたら，機会をとらえてセテラーをつくって植民活動を行なうようにしたい。



◀エンジニアは道路を設置できる。都市と都市をつなごう

複数の都市ができたら「軍事用の都市」を決めて，コストのかかる軍事専門施設はそこだけに設置しよう。とくにハイ・マンのパラディン(大聖堂&武具師ギルド)，ダークエルフのワーロック(魔導師ギルド)，ハーフリングのスリンガー（武術師ギルド）などは造るのに手間ヒマがかかるぶん，強さは絶大だ。

また，探索の手が広がると，地図上に廃墟や寺院，ノード（魔力源）などが発見されるはずだ。たいていはモンスターが守っているが，偵察報告を見て「弱そうだな？」と思ったら，1部隊だけ突入させて敵戦力を正確につかんでおこう。少数ならばかなり強い敵でも，マスター魔法をうまく使うことによって倒せてしまったりするのだ(つぎの記事を参照)。

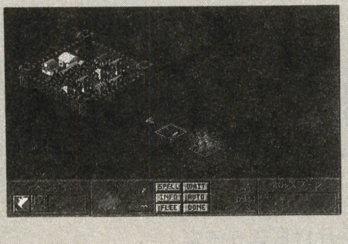


▲特定の施設や都市呪文は都市をパワーアップさせる。資金をもたらす施設はとくに優先すること

◎ オススメ魔法 ◎

『混乱』

敵の同士討ちを誘うこの魔法は，うまく成功すれば敵の2部隊分の兵力をケズれる。「かけて逃げまわって自滅を誘う」戦法を駆使して，ゲームの序盤・中盤で活用すべし。



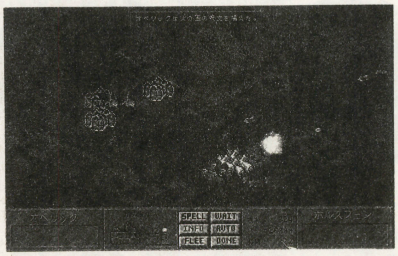
◀城にこもって動かない敵はこの呪文で自滅させよう

状況を作れ

部隊と部隊が接触したときには戦闘が発生する。当然敵の全滅が目的になるワケだが，このときに気をつけるべきことは「効率よく戦う」と「有利な状況で戦う」の２点だ。

「効率よく戦う」とは，要するに戦闘シーンで相手の兵力をうまく減らしていくこと。正面からぶつかれば兵力の大きいほうが勝つのは当然なので，たとえば最初は逃げまわって敵の飛び道具を消費させてから反撃に出るとか，高い攻撃力を持つ遠距離部隊をマスターの魔法でいきなりつぶすとか，敵の実力を発揮させないように戦おう。もちろんマスターの魔法による攻撃と援護も重要だ。カオスやデス系の呪文で攻撃，ライフ系で治療，ネイチャー系で防御，ソーサリー系で魔法封じ&敵のカクラン……というのが基本だが，戦況によってはデス系の「ひょう依」(敵部隊を乗っ取る)やネイチャー系の「亀裂」（25%の確率で地上部隊が死ぬ）のような一発逆転呪文に賭けてみるのもいいだろう。

そしてそれよりさらに重要なのが，「有利な状況で戦う」ことだ。地上部隊ばかりだとか，遠距離攻撃部隊が主体だとか，編成にかたよりがある軍団が狙いめ。「飛行の魔法をかけた遠距離攻撃部隊を投入，全弾撃ち尽くしてから撤退」「1部隊で突入してマスターが召喚呪文をとなえまくる」などなど，敵の能力の「穴」をついてダメージを与えてやろう。この場合は少数精鋭のほうが戦いやすいし被害も少ない。損害覚悟で積極的に打って出て，みずから状況を作るのがポイントだ。

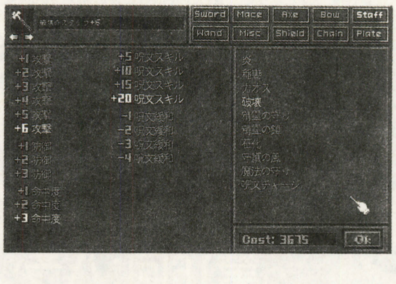


◀マスターの使える魔法を戦力として計算に入れて戦うべし

英雄の使いかた

ひとりで一部隊の軍勢に匹敵する戦力を持つ英雄はこのゲームの花形だ。単独でも強い彼らは，アイテムや呪文によってさらに強化できる（下の写真を参照）。英雄は傭兵として志願してきたところを雇ったり，呪文で呼び出すことで最大6人まで仲間にできるが，とくに有能なのは魔法を使える者と弓矢を持てる者だ。直接攻撃しかできない英雄はふたりいれば十分なので，遠距離支援が可能な者から優先的に仲間にしよう。ときには心を鬼にして，育てた英雄を解雇することも必要だ。

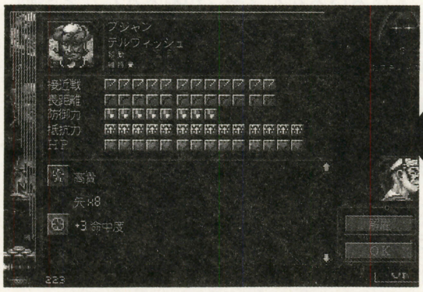
彼らの使い道は「どう強化するか」によって大きく変わってくる。最精鋭の攻撃軍団に参加させ，敵の都市を落としにいくのが普通の使いかただが，その場合はとにかく攻撃力を重視したい。とくに攻撃力が＋10以上された英雄の弓はドレーグでさえ数発で倒してしまう。一方「複数の敵に囲まれ，いろいろな方向から敵が侵攻してくる」ような状況では，移動力を強化して遊撃部隊あるいは援軍として活用したい。移動力が6あれば，道路を併用することで12マスも動ける。さらに「跳躍」や「飛行」の呪付があれば，道路がない土地でも地形効果を無視できるから，たいていの味方都市はカバーできるはずだ。



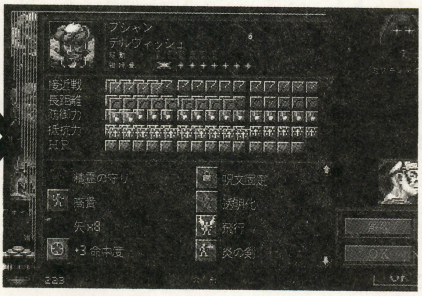
◀アイテムにこめた効果は消されることはないので便利

アイテムに特殊な魔法をこめた場合は，さらにちがう使いかたができる。たとえば透明化の呪付がついていれば，敵の遠距離攻撃部隊キラーとして活躍できる。「再生」の呪付があれば戦闘中でも体力を回復していくので，移動力の増加&一撃離脱戦法との併用で接近戦主体の敵には絶大な力を発揮する。ボグファントム召喚や集団攻撃魔法「昇龍の爆炎」が数発こめてあれば，単独で敵軍とわたりあうことも可能だ。

いずれにしても自軍の通常部隊とのバランスを考えて，足りない部分をおぎなうように使っていくといいだろう。たとえば「敵軍に襲われた都市に緊急で近くの英雄を送る場合，彼に全アイテムを渡して攻撃力を高めることが可能」……ときと場合に応じてこの手の小技を駆使し，さまざまな用途に活用できるのが英雄の最大の強みなのだ。



▲何も強化していない裸の状態。このままでもそれなりに強いが……



▲アイテムと呪文のドーピングにより，ここまで強化できる。もとの2倍近い強さだ

部隊の使いかた

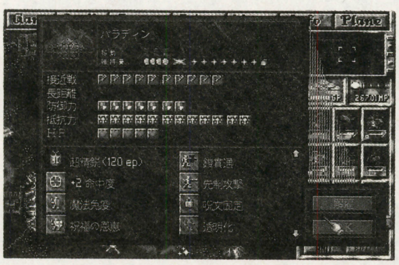
使い勝手のいい英雄の前では影がかすみがちだが，決してあなどれない力を持っているのが通常部隊。とくにある種の部隊は英雄さえ持っていない特殊能力を所持しているので，それをいかに使いこなすかがポイントとなる。

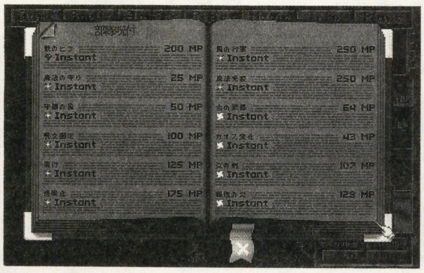
彼らの使用にあたってまず気をつけたいのが，部隊のあいだの「相性」の問題だ。たとえば「先制攻撃」の特殊能力を持つパラディンやグリフォンは数値以上の攻撃力を発揮するが，これは「先制攻撃回避」の能力を持つパイクマンなどには通用しない。強力な遠距離攻撃部隊のスリンガーも，「飛び道具免疫」を持つ部隊や「守護の風」あるいは「透明化」の魔法相手には無力にひとしい。敵の部隊の編成をよく見て，最適な軍団を編成して攻撃をかけよう。逆に都市の守備隊は戦士・幻獣系の直接攻撃ユニット1〜3部隊を中心に，遠距離攻撃部隊を物理・魔法とりまぜて編成しておくとどんな相手でもそれなりに戦える。

もう一つ気をつけなくてはならないのが，「使い捨てにする部隊」と「使いつづける部隊」をはっきり区別して使うことだ。英雄とともに，あるいは独自に軍団を編成して行動する強力な部隊には「炎の剣」や「獅子の魂」あたりの攻撃力増強呪文をかけて活躍させよう。さらにネイチャー系呪文の「再生」があれば，全滅しても（味方が勝てば）復活できるのでムチャな戦闘もできるようになるぞ。

なお，魔法で召喚できる幻想生物にはけっこう強力なものが多いが，消費マナの点からみると有効性には疑問が残る。正直，通常部隊で代用できる連中が多いのだ。ただし飛行＋遠距離攻撃＋再生能力を持つシャドーデーモン，倒した敵をゾンビ化して再生するグールなど，使いかたしだいでは圧倒的な威力を発揮する部隊も少なくない。魔力の消費量と存在価値を見比べつつ使っていこう。

▶強化は特定の部隊に集中すべし。それ以外は戦闘時だけで十分



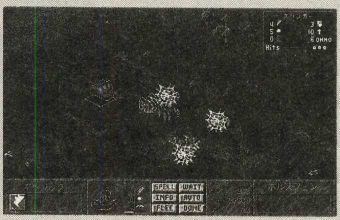


▲部隊呪付の数々。「魔法免疫」「透明化」「呪文固定」などのソーサリー系がとくに強力だ

◎ オススメ魔法 ◎

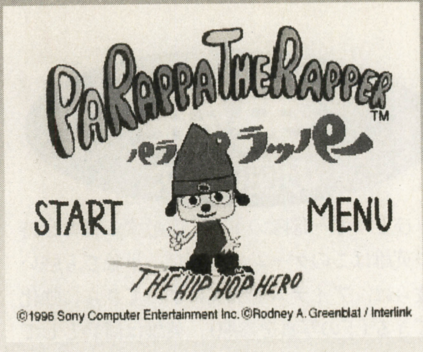
『クモの巣』

敵に強力な遠距離攻撃部隊がいる場合，まずこれで攻撃を封じてそのあいだに接近すべし。やっかいな敵の飛行部隊も，この呪文で地上にたたき落とせるぞ。



◀敵の一部をこの呪文で封じ，残りの相手をまず片付けよう

GI 選ばせていただきます。



■プレイステーション　■アクション
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■4,800円　■発売中

第16回：パラッパラッパー

鑑定師：板場利光

ボタンを押してリズムを刻む 単純だけど気持ちいい

正直なところ，はじめてサンプル版を見たときは，それほどおもしろいゲームとは思わなかった。画面上部に表示される記号と同じボタンをタイミングよく押していくだけ……そんな印象を持っていた。しかも，僕は以前から『闘魂烈伝』シリーズをやりこんでいたので，コントローラのボタン配置で迷う心配もない。「とりあえず自分でプレイしてから評価しよう」と考えて購入したものの，値段分楽しむ前にクリアしてしまいそうだな……なんて，たかをくくっていた。

ところが，実際にプレイしてみると，これが案外むずかしい。いちおう，ボタンを押すタイミングに合わせて画面上の記号が大きくなるので，それをお手本にしてがんばるが，3面にたどり着くのがやっとなのだ。

しばらくは，どうしてうまくいかないのか理由がわからなかったが，何度も遊んでいるうちに重要なことを発見した。画面上の記号が大きくなった瞬間がボタンを押すべきタイミングだとすると，それを目で確認してからボタンを押したのでは遅すぎる。あらかじめタイミングを把握(はあく)しておいて，記号が大きくなったときには，すでにボタンを押している必要があったわけだ。

さっそくプレイ・スタイルを変えてみる。画面上のお手本はボタンの種類と順番をチェックするためだけに利用し，ボタンを押すタイミングはラップを聴きながらリズムでつかむことにした。すると……あれほど苦労させられたのがウソのように，ラクラクと先の面へ進めるようになり，そのままイッキに最終面もクリアしてしまったのだ。この時点で，僕はようやく理解することができた。『パラッパラッパー』をプレイするうえでポイントとなるのは，ボタンをすばやく正確に押すことではなく，ラップのリズムにうまく乗ることである，と。

それがわかると，とたんにラップをするのがおもしろくなってくる。しかも，リズムをとるときも，ボタンを押す指を使うより，足や体全体を使うほうが何倍も楽しい。ラップをすることが，リズムをとることがこんなに楽しく気持ちいいとは。まったく，ゲームは実際にプレイしてみなければわからないものだ……と再認識させられたほどだ。

一定のタイミングと順番でボタンを押していく行為は，過去にさまざまなゲームに盛りこまれている単純なもので，それほどめずらしい要素ではない。しかし，ここに「リズムに乗る」という，人間が本能的に気持ちいいと感じる行為と結びつけることで，いままでのゲームになかった新鮮なおもしろさを生み出している。『パラッパラッパー』は，ゲームという名の鉱脈がまだまだ掘りつくされていないことを，僕らに教えてくれたのだ。

そこかしこに見られる バツグンのセンス

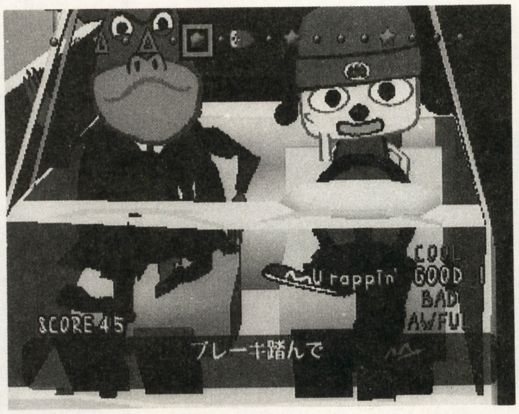
ゲーム・システムばかりをほめてきたが，曲やグラフィックのセンスのよさも，忘れてはならない重要なファクターだ。

まず，それぞれの面に用意されたラップ・ミュージック。よく聴いてみると，リズムの刻みかたが微妙に変えてあることに気づく。ラップは同じような曲調ばかりであきる……という先入観を持っている人は少なくないと思うが，このゲームをプレイすれば，ラップにもいろいろなパターンがあるんだなと感動することはまちがいない。作曲スタッフの力と，プロデューサーの松浦雅也（元PSY・Sのメンバー）の手腕のたまものだろう。

つぎに，ゲームの登場人物（？）。主人公のパラッパ，ヒロインのサニーちゃん，ライバルのジョー，タマネギ先生をはじめとするラップの先生たちなど，セリフや仕草が特徴的で魅力のあるキャラクターばかり。専門のスタッフがつけた踊りも愛嬌タップリだ。

そして，バック・ストーリー。空手の練習も露店でのアルバイトも，なんでもラップで解決してしまう強引な展開は爆笑もの。これが，教育アニメ風のキャラクター・デザインと相まって，なんともいえぬ絶妙な雰囲気をかもし出している。中間デモを見るだけでも十分におもしろいと感じさせるほどだ。

たしかに，ゲーム部分だけでも近年まれに見るデキではある。しかし，システムのアイデアだけで終わらず，音楽やグラフィックやストーリーなどもきちんと作られているからこそ，多くの人々を魅了するのだろう。これほどの作品が低価格で，しかもコンビニで買えることは，じつはゲーム界の大事件なのだ。



▲画面上部にあるのがラップのお手本。カラオケの歌詞の字幕と同じように，確認程度に見るのがクリアのコツ

▼各面のあいだに挿入されるデモ。やや強引なストーリー展開と平面で描かれたキャラクターがいい味を出している

R. Sakuma's WILD*CARDS

佐久間亮介

まずは，今月の買い物情報から。先日，またもや秋葉原に出向いたのだが，そこで偶然にもPC-98シリーズ用のPC-FXボードを発見した。ご存知のとおり，このボードはPC-98に装着することで，PC-FXと同じ機能を実現するという品。CD-ROMを装備しているマシンであるのが動作条件ではあるが，これがなんと3,980円という破格の値段で売られていたのだ。しかも新品なのだから，さらに驚き。通常のPC-FXが2万円ほどで売られているのを考えると，これはあまりに安すぎる。僕と同じことを考えたのか，周囲の人々もこの破格の品を迷わずにレジへと持ち込むありさま。なかには2〜3個をいっぺんに購入する人もいたぐらい。当然，僕も財布を取り出してレジへ。わずか4,000円であのFXが買えるのだから，迷う必要がどこにあろうか。結局，購入後にFX用ソフトを購入したことで1万円近い出費にはなったのだが……。このぶんだとDOS/Vパソコン用のPC-FXボードを安価に入手できる日も近いかな？　こういった掘り出し物に出会えるのが，大きな電気街の楽しみ。これだから秋葉原参りはやめられない。ああ大好きだよ，秋葉原。また安売りしてね。

これで我が家にはセガ，ソニー，任天堂，NECの4社から次世代ゲーム機と称されて発売された全家庭用ゲーム機がそろったことになる。なんとなくうれしいのは，やはりコレクター魂ということなのだろうか？　ただ，自分でもあきっぽいところがあるのはわかってるからねぇ。知り合いと2人で集めはじめたカードダスも，果たしていつまでつづくのやら。CP-システムIIコレクションは，とうに挫折しちゃってるしねぇ……。もう人間失格。

そんなあきっぽい僕ですが，某誌で『バイオハザード』のサイドストーリーなるものを書いてます。見かけたら読んでみてください。

No.11
ホントに，私のこと，好き？

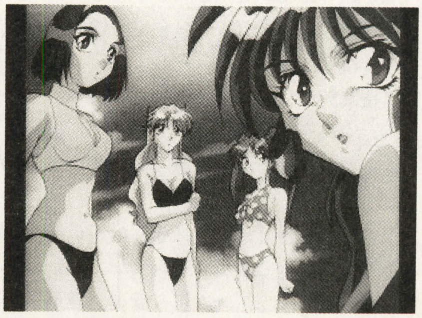
今月はまたギャルゲーで遊びはじめた。『トゥルーラブストーリー』にハマったのに気を良くして購入したのが，『リフレインラブ』。水谷由利香に燃え燃えの時代は終わり。まがりなりにもゲーム・ライターなのだから，新しいトレンドにはつねに敏感でないといけない。

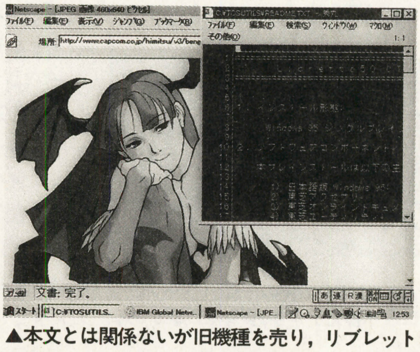
まあ，ストーリー云々（うんぬん）はおいておき，この手のゲームに大切だと思うのがキャラクターのしっかりとした性格づけ。どれだけバリエーションに富んだ女の子が出てくるか，きちんと性格分けされているかではないだろうか。いくら外見のちがう女の子をたくさん出したところで，同じような性格ではおもしろくもなんともない。あとはふしぶしにリアリティを感じさせるだけのディテールがほどこされているか。セリフまわしなどがあまりに非現実的では，僕は素直に感情移入できないタイプ。もっともこれはギャルゲーにかぎらず，現代を舞台にした小説や映画すべてに言える。

『リフレインラブ』は大学の合コンから物語がスタートするのだが，ある女の子が主人公に対して「恋人います？」といったセリフをしゃべるシーンがある。合コンではじめて出会った女の子が，恥じらいながらだ。これで僕は一気に醒（さ）めてしまった。こんなシチュエーションがありえるかぁ?!　冗談めかしているのならば，まだわかる。だが，いきなり初対面の女の子が“私はあなたに気があります”なんてニュアンスを含んだ言いかたで，そんなことを聞いてくるのかぁ?!　たしかにあるのかもしれない。でも，ちょっと希（まれ）なケースのように思えるし，実際に僕はそんな体験は一度もない。最終的にはプレイヤーの感覚にゆだねられるとは思うのだが，少なくとも僕にとってこのセリフはあまりに現実味のない言葉としか受け取れなかった。ゆえに感情移入できなかったのだ。狙った女の子が振り向くまでを楽しむ恋愛ものを期待していたのも原因のひとつかもしれない。最初から気のある女の子じゃあ，ゲームとしての達成感も薄れるように思う。現実はちがうけどね。

▲これがPS版『リフレインラブ』。ビジュアル・クオリティの高さから期待していた人も多いのでは？

▲このシーンで，僕は一気にプレイ意欲をなくした。好き嫌いがはっきりわかれるのではないだろうか


▲ついに我が家にもFXが！　ボードにS端子出力が装備されているので，TVにも映せる。うれしい


▲本文とは関係ないが旧機種を売り，リブレット50を購入。インターネットも寝ながらできる。幸せ

by 谷三郎

ゲーム考現学

《第34回》“成長と育成と プリンセスメーカーVSボトムズ”

Written by 山田 整＆“永久機関”

今号のテーマは，すでに完全にゲームの1分野となった育成SLGの2作品。RPG的な楽しさ満載の『プリンセスメーカー』とSLG色の強い『装甲騎兵ボトムズ』だ。

次回，次々回は「マルチメディア」「メディアミックス」をテーマに『エヴァンゲリオン』『イース』『ストリートファイター』などの諸作品群を取り上げる。

VS

装甲騎兵ボトムズ

装甲騎兵ボトムズ〜リアルバトル

■ファミリーソフト ■PC-9801
■SLG ■9,800円

by 石川義勇規

元ネタは1983年（14年前……）に放映され，一部の熱狂的な支持を受けたアニメーション。どこらへんが「熱狂」の原因かというと……

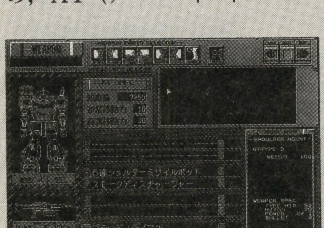
ロボットが，格好良い。外見はお世辞にもスマートとは言えないが，これが実際に動くと無上にカッコいい。腰を落とし，足の裏のローラーを回して高速でダッシュすると，鉄の足と鉄の路面が火花を散らす。そして片足のピック（くい）を地面に打ちこんで高速ターン，そのまま周囲に機関銃を乱射。せまいコクピット内，表情を隠すヘルメットのかげで独白する主人公。

「俺の（だだだだだ）安息の場所は（だだだだだ）戦いの中にしか（だだだだだ）ないのか」

主人公が，格好良い。兵隊あがりで人殺しはめっぽううまいがおよそ感情表現のできない主人公が，回を追うごとに少しずつ人間くさくなっていく（ゲームにも登場。理不尽でない程度に強い）。

さて，ゲームのほうはどんなものかというと……

「百年戦争」のあとの荒廃した世界。血に飢えた観客を喜ばせるため，AT（アーマード・トルーパー）どうしの模擬戦（バトリング）で金をかせぐ，傭兵兼プロレスラーのような連中がいる。あなたもその選手のひとりだ。鉱夫や用心棒をやって自分を鍛え，試合の賞金でATをチューンナップし，強力な武器をそろえ，再び戦争がはじまるまでの700日を闘技場の中で戦いつづける……ただ生きるために。


▲ATは自分の体の一部。パーツごとに取り替えがきき，多彩な武装がある

プリンセスメーカー

プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精

■SCE／ガイナックス ■プレイステーション
■SLG ■5,800円

by 北谷洋平

「育成ゲームの元祖」とも言える『プリンセスメーカー』シリーズの最新作。娘にアルバイトをさせて資金をかせぎ，その資金で教育を受けさせて「気品」「スタミナ」「知力」その他さまざまな能力値を上昇させて，18才の巣立ちの日まで育てていく。タイトルにあるように「プリンセス」を目指すことが建て前だが，ほとんどのプレイヤーは自分好みのエンディングを目標として奮闘する。着せ替えやバカンスといった父親心をくすぐるイベントも健在。

本作では職業や訓練の種類が増え，イベントもグレードアップしている。何よりも大きな変化は娘がより感情豊かになり，頻繁に父親であるプレイヤーに話しかけてくるようになったことだろう。今度は「ぬいぐるみで十分」というわけにはいかないのだ。

システム面でも強化がはかられ，スケジュールをプレイヤーの望むかぎり何週でも先行入力してまとめて実行できるようになり，実行画面の早送りも可能となった。だが，アルバイトや訓練画面でちょこちょこ動く娘の姿はいつまで見ていてもあきない。その一方で「武者修行」がはずされるなど，簡素化された面も。

『ボトムズ』が「独自の装備と思考を持ったユニットを戦わせる対戦型SLG」にイベントとマルチエンドを加えたスタイルなのに対し，『プリゆめ』はRPGの演出&成長部分を取り出し，SLG的な厳密さを加えたタイプ。いずれもゲーム・バランスのよくとれた佳作だ。

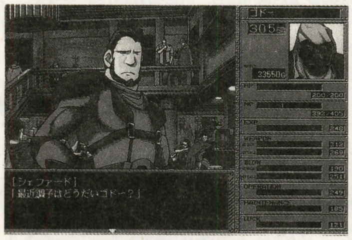
▲アルバイトの1シーン。かわいいアニメも感情移入にひと役かっている

ふたつの小さな幸せ

『プリゆめ』と『ボトムズ』をやって思ったこと。

「いわゆる“育てゲー”には，ひとつ必要なものがあるんじゃないか」

では，それは何か。言葉にするのはむずかしいが，しいて言えば「幸せな感覚」「居場所のある感覚」となるだろうか（なんか次回のネタみたいだな）。



◀酒場にて。ライバルでもある彼の精一杯のあたたかい言葉

たとえば『プリゆめ』。このゲームでは，あなたの娘はシリーズ中かつてないまでにすくすくと健康的に育ち，ひんぱんに情愛のこもった言葉をかけてくれる。ときどきスネる姿すらもかわいらしい。そして彼女をとりまく人々も，誰も彼もが笑顔を向ける。おそらく彼女は死ぬまで一生，アストラギウス銀河をふたつに割った百年戦争も，泥沼のクメン内戦も知らずにすむだろうし，そうでなくてはならない。

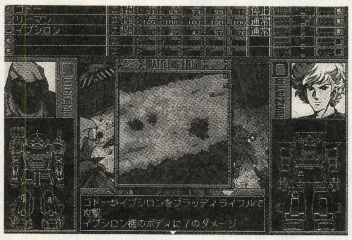
一方の『ボトムズ』は，当初はすさんだ世界に見える。町を歩く人々は，みな人のひとりふたりは殺していそうだし，バトリングを主催する女興行主は「弾に余裕があるなら2，3発客席に撃ちこめ，そのほうが盛り上がる」とうそぶく。だがそんな世界だからこそ，ときおり聞くあたたかい言葉が何倍もうれしいのだ。

（ついでに言っておくと，ゲーム自体が原作にくらべてずいぶんソフトな，プレイ・アビリティ重視のものとなっている。なにしろ試合で負けても決して死なないし，勝っても帰り道にフーリガンに襲撃されずにすむ。おまけに金を出せば多種多様なATのパーツと武器が不良品抜きで手に入る。これもうれしい）

最後の戦いに臨むとき，自分とつきあいのあった数人がかけてくれる言葉は，ぶっきらぼうだが本当にあたたかいものだった。

なるほど，これが良質の育てゲーというものかと，そう思ったものだ。

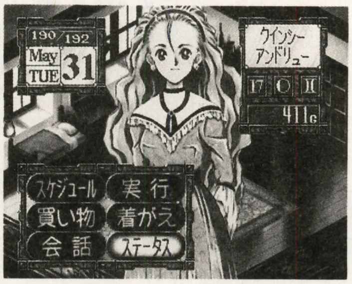
（桂令夫）



◀オートで展開される試合。タッグマッチや変則マッチもあり

ひたすらに自由

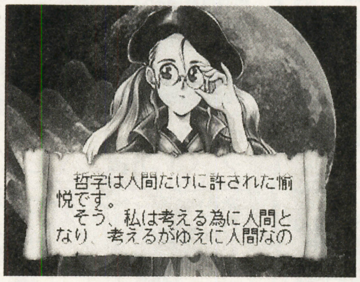
「何かを育てるゲーム＝育成SLG」だとするならば，最近のSLGやRPGはあらかたこれにあてはまるだろう。アイテムや経験値で強くなったり，投資で城の規模が拡大したりと，手段と対象はゲームによってまちまちだが，しかしその多くは「育成もの」とは呼ばれない。では，今回取り上げたふたつの作品を育成SLGたらしめているのはなんであろうか。



◀18才に成長した娘。服などの外見的なバリエーションも増加

それはなによりも「結果の自由」だろう。最近のRPGにはマルチ・ストーリー，マルチ・エンディングをうたった作品が多いが，それらは一種の正解と言える「真のエンディング」を設けたり，途中経過が各シナリオで共通だったりして，ある一定の道筋が存在する。だが，少なくとも『プリゆめ』においては，各エンディングは等価値である。「プリンセス」にしても，到達困難な職業のひとつであるに過ぎない。『ボトムズ』でも最終戦の結果でエンディングが分岐はするが，「どれが正解」ということはない。どれを最高のエンディングとするかは，プレイヤーの自由なのだ。

また，それと同じぐらい重要なのが「経過も自由」ということだ。『プリゆめ』は，育てかたによって娘の能力値が変化するが，それによってうまくかせげる職業や娘のセリフ，友人の顔ぶれまでちがってくる。『ボトムズ』においても，勝つための方法は千差万別だ。ひたすらケンカに明け暮れて格闘戦のエキスパートになるのでも，整備士としての修行を積んで高性能の機体をチューンナップするのでも強さを得ることができる。マシンの武装や思考ルーチンとなると完全に人それぞれ。もちろん，断食ばかりさせていれば娘は病気になるし，寝てばかりいてはバトリングにまったく勝てなくなるが，それは仕方がない。自由には責任がともなうのだ。（斉藤通彦）



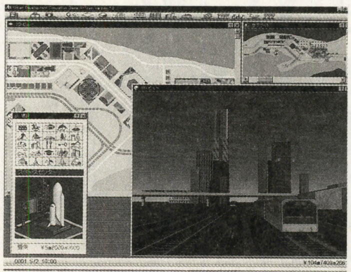
◀自分の生きかたを見つけ娘は巣立つ。父の望みとちがっても

仮想現実ゲーム？

育成SLGはここ数年でメジャーになったジャンルだ。しかし，それ以前に育成や成長の要素のあるゲームがなかったかというとそうでもない。戦略級SLGのほとんどは領土を育成していくゲームだし，RPGは出現当時から成長の要素を持っていた。要するに育成SLGとは，SLGやRPGの「自分なりのやりかたで何かを育成・成長させる」部分を取り出して，バリエーションを増やしたソフトの総称にすぎない。正確に定義しろと言われれば上の記事中のように「過程と結果の自由」がポイントになるだろうが，そもそもゲームのジャンルを正確に定義することは不可能だ。

だが，それを理由に「育成SLGはこれまでのゲームの亜流だ」と決めつけるのは早計だ。最終目的の明確なゲームの場合，プレイヤーは何も考えずにそれのために全力をつくせばいい。イベントや演出はその途中で自動的に発生してくれる。しかし，育成SLGでは，プレイヤー自身がゲームに価値を見い出さなければならない。背景世界や登場人物を理解し感情移入して，ゲームと一体化しなければ楽しめないのだ。つまりは一種のバーチャル・リアリティ（仮想現実）のゲームであり，この手のゲームを根本的に受け付けないプレイヤーが少なくないのもそのへんが理由だろう。

いずれにしても，育成SLGはコンピュータ・ゲームが身近な存在となった最近になって，ようやく成立できたジャンルだ。潜在する可能性は，まだまだはかりしれない。



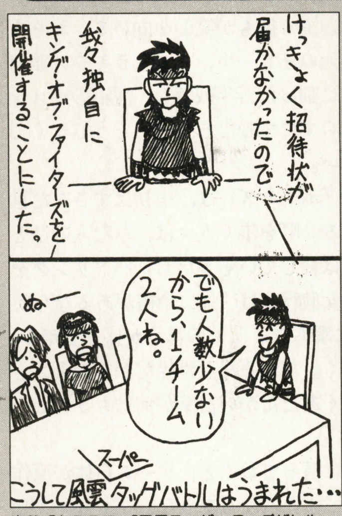
◀『A列車』シリーズも，仮想現実を楽しむ育成ＳＬＧの一種

読者の闘技場 for Windows95

八巻くんが「サイキックカーはいかに孤独か」について論じていたが，彼らはじつはテレパシー友達がいっぱいいるんじゃなかろーか。とすると，性別をいつわるテレパシーオカマなんかもいるのかも。http://www.taito.co.jp/tg/PSYCHIC/FANCLUB/に真実が!?

ROUND7

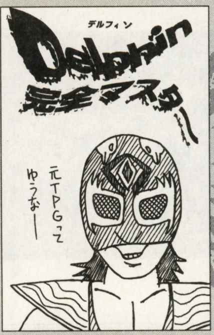
大出部長オススメ(5EXP)



神奈川県綾瀬市・アコピャン
(24EXP／7位)

斉藤「ところで，『風雲スーパータッグバトル』ってどんなゲームなんですか?」

今月のノーコメント



神奈川県綾瀬市・アコピャン
(24EXP／7位)

俺様の葉書の選び方はコレだ(3EXP)
小石　朋仁(別冊豪波動)

おいーす。ヘンなことばかりくわしいとよく言われる小石だ。お笑いで嫌いなジャンルはとくにないが，別冊(A.A.)でメモリアルオブなんたらなどのお笑い関係も担当している手前，選考はキビシイ。ところで今気づいたけど，オレのコメント「ボソッ」ばっかで，まともなものがねえ。どういうことだ薮良!?　18文字以内で答えよ。
・あんたのコメントが突発的だからだよ。

埼玉県狭山市・なっとあすか
(9EXP／15位)

小石「ネタに深みを与える香辛料をひとつ混ぜることが，ええ作品を作るコツや（混ぜ過ぎ注意)。『明日から学校だしー』がポイント高し。ただ，修正液の厚塗りはくずれるからやめとき」

ん〜(4EXP)

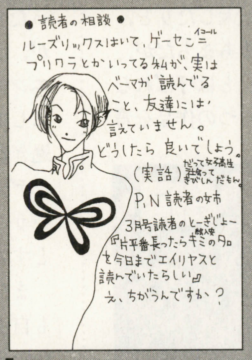
埼玉県岩槻市・大山修史
(4EXP／25位)

小石「EXと言えば，いつ出るんだろう。『XEXEXEX（ゼクセクスEX)』(ボソリ)」

千葉県佐倉市・加藤義啓
(31.2EXP／3位)

片平「はるか昔に，おみくじを出していたって」

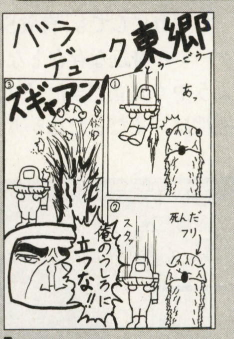
読者の相談
(3EXP)



兵庫県神戸市・読者の姉
(3EXP／28位)

薮良「パソコン総合雑誌で，老若男女の購読層は，ベーマガが一番幅広いと思う。でも闘技場だけは女性投稿者がダントツに少ない／女の子は総ボツにしないから，どんどん独特の感性を活かしてハガキを送ってくれないかな。ちなみに『絵入安』は『エイリアン』と読む。『エニュウアン』と読む強者も数名」

ベストエイト賞(3EXP)



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(15.1EXP／10位)

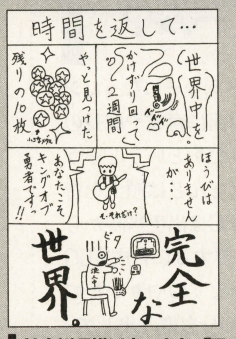
薮良「だからマンガネタはマズいって。これが最後だぞ?」

長野県松本市・END
(24EXP／7位)

薮良「だから，チーズウィンナーまんってなんなのさ?」

徳島県徳島市・早藤しをん
(3EXP／28位)

薮良「『あっぷるそーす』だったらありうる反応だな」



神奈川県横浜市・あんぐら
(6EXP／20位)

薮良「じゃ，かわいそうだから経験値でもくれてやるわ」

大阪府堺市・ぷらコージ
(29.05EXP／6位)

薮良「『モナリサ』『キンコ.』のポリゴンっていったい……」

ピラミッド・テクスト
(3EXP)

今月は文字ネタも少なかった。受験か，引っ越しか，進級のかかった試験か？　悪いが俺様（薮良）は卒業が確定した。就職先はまだ決まってないが，この業界は避けたいな。

●●●●●

●そろそろ教えてくれてもいいんぢゃないんですか？　今回の賞品
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(34EXP／1位)
薮良「き，キミたちは賞品目当てに投稿をしていたのか!?　見損なったよ，キミたちはただひたすらハガキを描くことだけに喜びを見い出していたと信じていたのに。たとえ1枚も載らなくても，それだけで幸福だと思っていたのに。……もうやめだ，こんな仕事。やってられるか。俺，実家へ帰らせてもらうよ（と言いつつ賞品を持ち逃げする）」

●なぜかは知らねど『ときめきメモリアル』は持っていないが，『中山美穂のトキメキハイスクール』は持ってる。ほしいかい？
神奈川県横浜市・新歓1005円
(31.2EXP／3位)
曳地「もらってやってもいいが，新歓の家に電話をかけたらちゃんとヒントを教えてくれるんだよね」
薮良「『デゼニランド』も最後に電話番号が出てきたけど，あーいうのって，有効期限はいつまでなんだろう。情報求ム」

●最近よくやってるベスト3
3位……『バーチャ3』
2位……景品にGショックが入っているクレーンゲーム
1位……無人くん
神奈川県横浜市・新歓1005円
(31.2EXP／3位)

●ラララ，テムジンくん
ラララ，テムジンくん
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(6EXP／20位)

●古いゲームがいろいろ復刻されてますけど，私は「世界七不思議」系のゲームが復古されてほしいです（好きだから）。……たとえば『アトランティスの謎』とか……あン？
三重県度会郡・爆弾猿
(12EXP／12位)
片平「『ピタゴラスの謎』とか？」
小石「『謎の壁』とか『カベール』とか？」
薮良「しりとりかァー！」

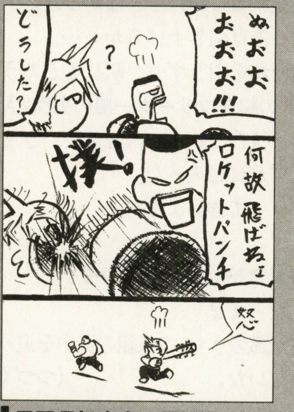
●NEWたまごっち登場『たま豪鬼』
神奈川県横浜市・新歓1005円
(31.2EXP／3位)
薮良「そいつぁゴウキだね，そいつぁゴウキだね～エッサコリャコリャ」

●最近，毎月15日前の1週間は寝不足です。ねむい……。
山形県米沢市・おーすん
(34EXP／1位)
薮良「ちょっと今回はパワー不足だったぞ，おーすん。たっぷり寝て，ひらめき的なネタでもう一度チャレンジだ」

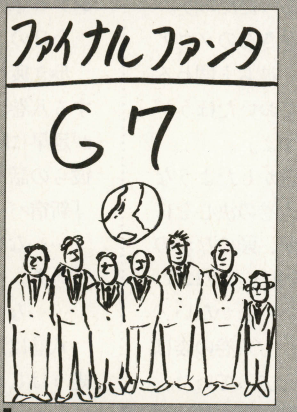
●3月号P.172右下の写真に注目。何？「Demitori」って。
大阪市東淀川区・ふぃ～りんぐじゅげむ
(9EXP／15位)
薮良「まさに，隠しキャラかもしれんな」

『ファイナルファンタジーⅦ』特集 (3EXP)

なんか葉書が少ないぞー！　みんな『F.F.Ⅶ』やってんのか？　来月は経験値ゼロの新人投稿者を優先的に載せるフレッシュマン特集だ。いままで総ボツだったヤツも，初々しいヤツもたのむぜ！



長野県松本市・END
(24EXP／7位)
小石「投げるを選択すれば一発だ。ただし，もどってこないがな（ボソッ）」
薮良「またネットでデマが流れる……」



神奈川県横浜市・新歓1005円
(31.2EXP／3位)
小石「トライダー……（ボソッ）」
薮良「描いておいて，『G7ってなに？』はねーだろ，新歓よ……」

三重県度会郡・爆弾猿
(12EXP／12位)
小石「……これが本当の，リミット・ブルーティ……（ボソッ）」

生きててすみません
(各0.05EXP)

今月の大ボケ

大阪府堺市・ぶらコージ
(29.05EXP／6位)
大阪市・赤玉虫
(0.05EXP／38位)

薮良「このあとバイクをこかして下敷きのぶらー，赤玉虫が駆け寄って第一声。『俺のヴァーチャル・ボーイ大丈夫か!?』」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのにじまない紙を使用
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆や細くて読めないペンなどは遠慮願う。筆ペンは掲載率低し
期限：毎月15日が締め切り……らしい
宛先：下記まで郵便ルールを守って送るように。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のHOT20，Win95専用ソフトは17本であった。今月1位と7位になるはずだった加藤義啓とアコピャンが，1割（少数点以下切り捨て）のEXPを失い，結果，右記のとおりとなる。最下位は大ボケ合作の赤玉虫の0.05EXP／38位。この記録はそうそう破れんだろうな。

1	おーすん みるきぃぷりん☆	34EXP
3	加藤　義啓 新歓1005円	31.2EXP
5	絵入安	31EXP
6	ぶらコージ	29.05EXP
7	END アコピャン	24EXP
9	さるたこいのき	18EXP
10	ズオウ・リアキ	15.1EXP

サイキックフォース 命EX

■タイトー ■アーケード ■稼働中
■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

〜あらすじ〜 真のサイキッカーをさがし修行の旅をつづける八巻（なんか某格闘ゲームの主人公みたい）は渋谷の対戦仲間から謎の団体「新宿サイキッカーズ」の存在を知らされる。はたして彼らの正体は……？

新宿に至る病

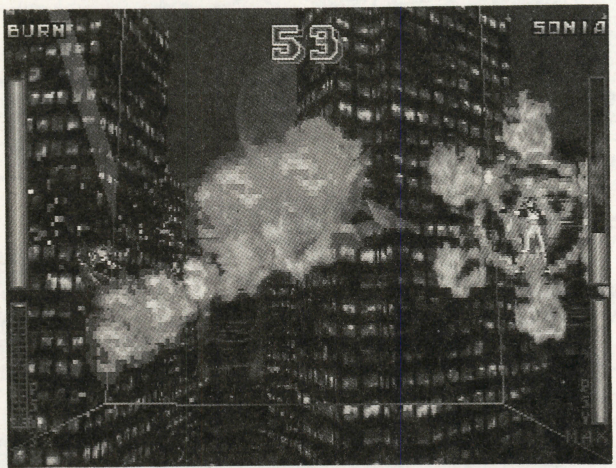
「どうしたんですか？　今日はソニアの動きに，いつものキレがないですね」

2P側に座るウォン使いの女性，通称ウォンねーちゃん（そのままっ！）が怪訝な表情で八巻に話しかける。画面上にはウォンの5連勝を意味する「V-5」の文字。曖昧な返事でお茶をにごしたものの，八巻のプレイがおかしいのは彼を知る誰の目にも明らかだった。

原因は一つ——ウォンねーちゃんから知らされた“新宿サイキッカーズ”の存在だ。

「〜ズ」と複数形で呼ばれてはいるが，その実体はひとりのサイキッカーとも数百人の団体ともウワサされている。彼らと対戦したサイキッカーは皆ことごとく敗北し，自信を喪失。その大半は某弐号機パイロットもびっくりの廃人と化したという（この物語はフィクションです。念のため）。

“新宿サイキッカーズ”の9文字は圧倒的な強さのイメージとともに深く八巻の心に刻みこまれていた。真のサイキッカーを求めて旅をつづけてきた八巻のこと。さらなる強敵の出現に心ここにあらず。仲間内での対戦プレイがいささか散漫なものになったとしても，それはしかたのないことであっただろう。



「たしかに八巻さんのソニアは強いけど……彼らと関わるのだけはやめておいたほうがいいと思いますよ」

すべてを見透かしたような彼女の言動が八巻の決心をにぶらせる。だが，頭のなかのこのモヤモヤを振り払うには，やはり新宿にいくしかない！　数日後，渋谷から八巻の姿は煙のごとく消え去っていた。

見知らぬ新宿

八巻にとって新宿は未開の地であった。とりあえずJR新宿駅に降り立ったものの，どこへどう足を運んでいいのかわからない。

（繁華街なんだからゲーム・センターなんていくらでも見つかるハズ。しらみつぶしに探していけば，そのうち彼らが出入りするゲーム・センターにブチ当たるだろう）

なかばヤケクソ気味に新宿サイキッカーズの探索を開始する八巻だったが，これはあまりにも無謀すぎる選択であった。

とにかくゲーム・センターが多いのだ。前述したように八巻は新宿の地理について，まったくの無知。自らの勘を頼りに新宿の街をうろついてはみたが，それらしいゲーム・センターを発見することはできなかった。

今日のところは引き上げるか……。

歩き疲れた体を引きずり，駅にもどろうとする八巻。その脇をフリーター風の男性2人組が足早に駆け抜けていく。スレちがいざまに彼らの話し声が耳に入った。

「新宿バーンって強いよなぁ」

……なに？

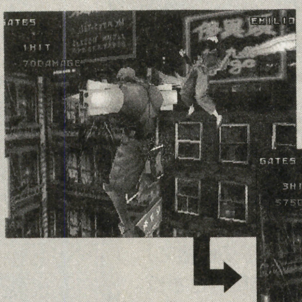
「ああ。今日は絶対に勝ってやるぜ」

……なんだって!?

八巻は無意識のうちに2人組の背中を追って走りはじめていた。　（つづく）

サイキッカー必見！　サイキックフォースワンポイントテクニック

今月紹介するのは，ブーストアームのダメージにパイルバンカーのダメージを上乗せできるというゲイツ使い感涙のテクニック！　やりかたは簡単で，ブーストアームが相手に当たる瞬間にパイルバンカーのコマンドを成立させるだけ（これがムズかしいんだけどね）。ゲイツ使いのキミは練習あるのみだ！



◀コンボ・ショートからだと成功しやすい。タイミングは体で覚えよう

▶成功すれば大ダメージ。PS版のトレーニング・モードなら数値も確認できるぞ

※写真はプレイステーション版のものです。

サイキッカーのひとりごと

好きなゲームの原稿が書けるというのは非常にうれしいことなのですが，さすがにネタがなくなってまいりました（ワンポイント・テクニックとか……物語のほうは，もうちょっとつづくんだけどね）。せっかく続編も正式発表されたってのに，これじゃこのコーナーいつ自然消滅してもおかしくない!?

というわけで本コーナーでは皆さんのお便りをお待ちしております。『2』大予想，誰も知らない対戦テクニック等々，なんでもOK。もちろん，イラストも大歓迎です（掲載率激高！）。ではまた来月お会いしましょう。

読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。

3月号で「最近のゲームはおもしろくないという意見に対して，さまざまな反響があった」と書いたこともあってか，ここ最近「ゲームのおもしろさ」について考察した投稿が多数寄せられています。そこで今月は，話をRPGに限定して小特集にしてみました。スペースもないので，さっさと本題に入りましょう。

タイトル・イラストは，北海道空知郡・**雷光戦士**さんです（おひさしぶりですね）。今月もたくさんの投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Launch！

RPG① 物語を感じとるのか，追体験するのか

いつも思うのだけれど，RPGというジャンルが生まれたばかりのころ，RPGは物語を語りはしなかった。それはどこか「ごっこ遊び」に似ていて，数字だけで彩られた個性（キャラクター）が，その世界に与えられたルールの中で数字だけを変化させ，それをキャラクターの個性が変化したんだと納得するゲームにすぎなかった。

だからRPGは，シミュレーションの一派だった。SLGもシューティング・ゲームも結局は「ごっこ遊び」で，その中にパズル性（戦略性？）を秘めていたり，反射神経を要求していたりしたのだけれど，RPGは「ごっこ遊び」の中に物語を詰めこみはじめた。それが正しかったのかどうかはともかく，物語として完成すればするほど，「ごっこ遊び」としての本来のおもしろさは希薄になり，気がつかないうちにゲームの楽しさは物語を読む楽しさに代わられてしまったような気がする。

初期『ドラクエ』は，物語を語ってはいなかった。たしかにそこには伝説があった。でもロト伝説は語られるべき物語として，はじめからそこにあったのではなく，アレフガルドに存在したひとつの物語として，最終的にプレイヤー自身が読み取っていたものに過ぎない。つまりロト伝説は，プレイヤーがゲームの中に伝説性を感じたからこそ存在したものなのだ。おそらく堀井雄二さんは最初に『ドラクエ』を作ったとき，こんな物語を書いてやろうと思ってゲームを作ったのではなく，こんなイベントやあんなイベントを入れようと考えて作っていったと思う。伝説はプレイヤー自身が“勝手に”想像した産物であり，そこには伝説を感じる材料（イベントの数々，世界観，音楽，グラフィックなど）がばらまかれていたにすぎなかったと思う。

モニタ内の「ごっこ遊び」の中で，いつの間にかキャラクターたちの紆余曲折，波乱万丈の冒険や人生に，なんらかの物語性を感じてしまう，読み取ってしまうというのはよくあることだ。それはキャラクターが人格を持ちはじめたことにほかならない。そして，それこそがプレイヤーだけに与えられた空想の喜びである。それなのに，その喜びを最近のRPGは率先して物語を語ることで，奪い取ってしまっているように思う。

「あなた」はこんな名前でこんな性格でこんな両親に育てられ，こんな恋人がいるけどこんなコンプレックスにさいなまれ，そしてこんな冒険，こんな人生を送ります，なんてことが全部語られてしまうゲームの，どこがそんなにおもしろいのだろうか。おもしろいとしても，それはゲームじゃなくて物語がおもしろいだけだ。

僕はどうやっても，「このイベントが良かったから，このゲームはおもしろかった」などとは言えない。僕はゲームの中へ冒険の旅に出たいのであって，他人の冒険を追体験したいわけじゃないから。

【大阪府堺市・松井謙幸21才】

RPG② 「ゲーム」という概念の世代間のギャップ

最近，「ゲーム（とくにRPG）がおもしろくない」という意見をよく聞きます。私も同感です。グラフィックやキャラクター，ムービーによる演出などを重視するあまり，肝心のゲーム性が欠落した，プレイヤーを必要としていないゲームが多すぎる，というのがおもな理由です。しかしながら，では最近のゲームは人気がないのかといえば，売れているのが現実です。さらに「おもしろくない」というユーザーは，年令層が高い（ゲーム歴の長い）人が多いのも特徴的です。

つまり，ゲームに対する考えかたが，世代によって変化しているのではないでしょうか。いまのゲームには，「遊ぶ」ことよりもただ「楽しむ」ことができれば，自分が主人公やプレイヤーである必要性を感じません。感覚としては，ほかの「物語」を表現できるメディアと同じような楽しみかたです。

よく，私たちの年代で「昔のゲームはおもしろかった」という言葉を聞きます。が，いまの小・中学生がおもしろいと感じるのは，やはり「いまのゲーム」なのでしょう。主人公が●や▲だけど本質的にはおもしろいゲームも，「見た目が悪いからイヤだ」というのが最近のユーザーの感覚だと思います。

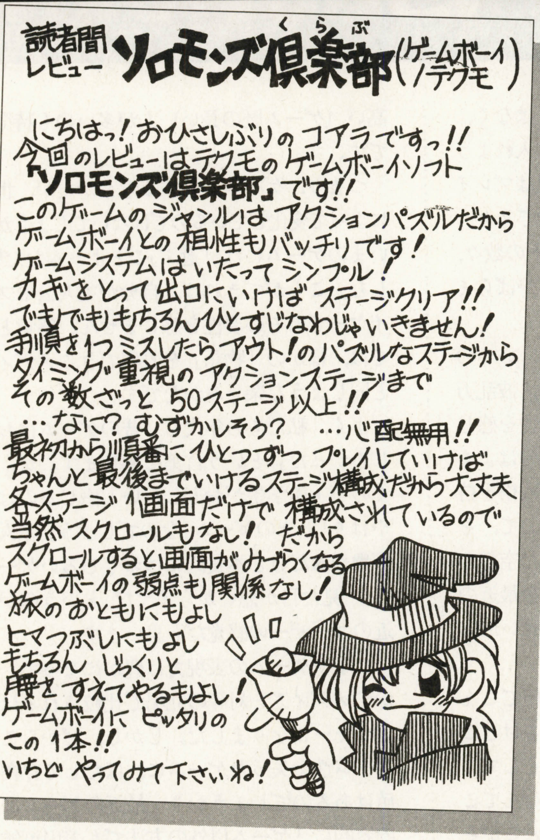
いまやゲームの表現力は豊かになって，ほかのメディアと対等の立場で比較されるほどメジャーになりました。しかし，だからこそゲーム性を失ったゲームに，はたして存在価値はあるのでしょうか？　最近のゲームは，内容的に「ゲーム以外の方法でも表現可能なもの」が多すぎます。ゲームには，ゲームにしかできないことがあると思いませんか？

【北海道札幌市・黒猫ジジ24才】

■山田：高性能ハードの登場で目が肥えたユーザーは，グラフィックからシナリオ，演出，音楽，そしてゲーム性にいたるまで，すべてにおいて一級品のゲームを望むようになってきました。ことRPGにおいては，いまやシナリオや演出はシステム以上に重要視されています。一級品の物語が望まれつづけるRPGには，このさき豪華さに拍車をかける道しか残されていないのでしょうか？　パソコンでは『ルナティックドーン』という，シナリオが皆無に等しい秀作もありますが……。

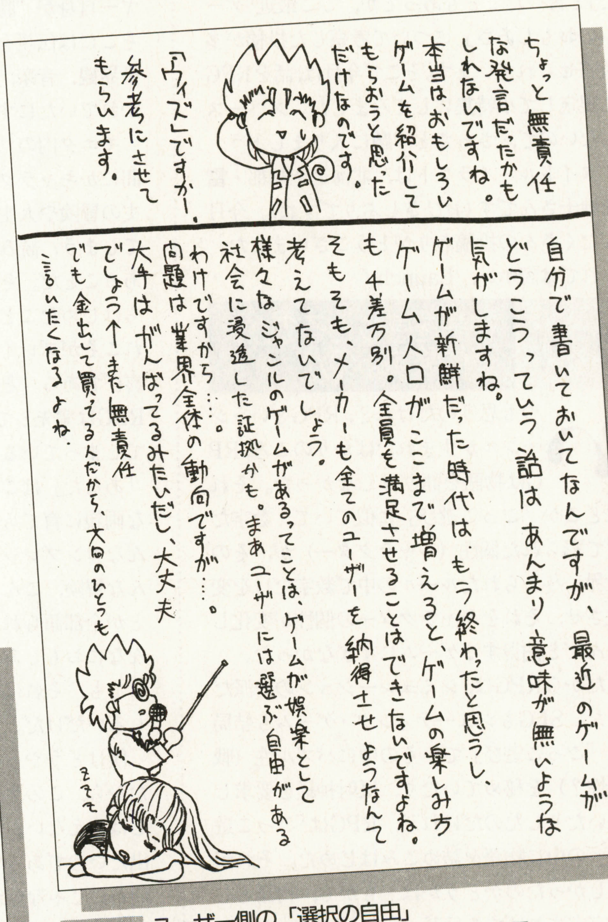
■大出：“ゲーム”でしか体験できない楽しさが，つねにもとめられている反面，物語を語る手法の選択肢としてゲームが加わった，という見かたもできる。RPGのシナリオ性の問題は，受動しかできない小説や映画とちがい，能動的作品（たとえば『風来のシレン』）も受動的作品（たとえば『FFVII』）も存在するゲームだからこその話題なのだろう。

今月は紹介できませんでしたが，ひとくち意見・感想も大募集中です。イラストも投稿よろしくね。



読者間レビュー

『ソロモンズ倶楽部』（ゲームボーイ／テクモ）
◀【三重県津市・コアラ？才】……山田：おひさしぶりのコアラくんのGBレビューです。もとは『ソロモンの鍵』というタイトルで，さまざまなハードに移植された名作アクションパズルでした。新世代機で出ないかなぁ



細分化

ユーザー側の「選択の自由」
▲【山形県米沢市・おーすん？才】……山田：たしかに現在のゲームは方向性もバラバラで，万人受けする作品は必要ないのかもしれません。ただ，ユーザーとメーカーはつねに一対の関係。我々が意見することは，メーカーにとっても大切なことなのです

読者間レビュー

『海腹川背』（スーファミ／TNN）
▶【茨城県竜ケ崎市・ボディ★スペシャル19才】……山田：PSでは『海腹川背・旬』も登場し，再び人気が盛り上がってきました。ワイヤーアクションは多少むずかしいものの，その奥の深さにハマると病みつきになります。大出：このゲームの読者間レビューは2度目かな？「いいものはいい」ってことか……

なぜシンプルなゲームが求められているのか

３月号でＣ・Ｉ氏の言うミニゲームの流行と大出氏のコメント内に引用されてる女子校生の言葉。このふたつにはなにか関係があるのではないかと思います。いままでゲームの普及と発展を担ってきた人達からすれば、特異に映るこの逆行現象は何を示しているのでしょうか？

言うまでもなく、両者の遊んでいるゲームは内容がとてもシンプルです。では一体、シンプルさの奥には何があるのか？　いろいろ思案していく中で思いついたこと、それは、「シンプルだからこそ、プレイヤーがゲーム全体の流れが把握できる」のではないか？　ということです。「主導権を握れる」と考えても良いでしょう。

考えてみれば、現在出ているゲームの画面が発している情報量は並なものではありません。画面内には所狭しといろいろなゲージやタイマーがあります。またハードの性能の向上により、一度に使える発色数やキャラクター数が増えましが、そのことでどこに何があるのか、どれがなんであるのかを一瞬で把握するのが大変になりました。そして、ゲームによっては３Ｄ空間になったことにより、更に遠くの敵や弾の動きの把握が要求されます。コントローラーのボタンの数も飽和状態です。

息抜きとしてゲームを始めてみたものの、「情報過剰で疲れてしまうではないか？」ということです。

他には「時間制限が厳しくなっているため」ではないかと思います。適当な言葉が見つからないので「時間制限」と書きましたが、タイマーはもちろんの事、敵が画面内に出現して行動を始めてから、プレイヤーに到達するまでの時間も指します。敵に飛びつかれて慌てて進まされたり、床が抜けて先に進まされたりすることです。テトリスで言うならブロックが落ちてきて固まるまでの時間と言えるでしょう。

現在のゲームはこの「時間制限」がかなり厳しくなっていると思います。格闘ゲームも初期の頃に比べるとゲーム全体のスピードが速くなっています。シューティングゲームはもっと顕著な例ではないでしょうか。弾の速さもさることながら、自機の弾数の増加やレーザーの装備にに伴い、敵の切れ目（敵と敵の合間の時間）もなくなっています。本来ならメリハリをつけるためにあったものが、「プレイヤーの腕の向上」ということを盾にして、乱用（場合によっては削除）されてきたためではないかと思います。

蛇足ですが、「画面に何か現われて、判断を下して行動を起こすまでの時間」は人によって大きく差が出ます。判断が追い付かない場合は、条件反射に頼ることになると思うのですが、反射速度にも限界があります。そのジャンルのゲームに慣れているかどうか（セオリーを知っているか）も反射速度に大きく反映されます。アクションゲームならば、「条件反射との兼ね合いがうまく取れるか取れないか」ぐらいのゲームを遊んだとき、そのゲームを面白いと感じるのだと思います。タイマーのあるパズルゲームならば、「感（セオリーを具体的に考えられる直前の「これを動かせば良さそうだ」と無意識に感じる状態）との兼ね合い」といえるでしょうか。更に、大きなモニターを使用している場合は、キャラクターの移動速度は若干速く感じられることも付しておきます。

ゲームがつまらなくなったと言われて数年経ちますが、いま挙げたことも一因になっているのだとすれば、ゲームを作る際には画面から発する情報や時間制限の見直しをして、不必要にプレイヤーの緊張状態を継続させることのないようにすることが求められているのではないかと思います。アーケードゲームにはアーケードゲームなりの、家庭用ゲームには家庭用ゲームなりの、アクションゲームにはアクションゲームなりのゲームの流れが求められているのだとも思います。

物心つく前からゲームが目の前にあった世代が、現在主流のゲームを遊ばないのはゲームの作り を見直すための警鐘ともいえるのではないでしょうか。

written by レプラコーン

▶徳島市・早蕨しをん

情報量と速度

シンプルさが人気を集める裏には？
◀【東京都足立区・レプラコーン？才】……
山田：とくに対戦格闘ゲームなどは，画面からの情報量とそれに反応するためのスピードが，加速度的に速まってきています。これからさき，ゲームはシンプルなものと複雑なものの二極分化が進むのではないでしょうか

緊急企画　読ホン流・文章の書きかた講座　第３回

今月は，読ホン投稿の基本とも言われている「読者間レビュー」の書きかたについて，レクチャーしていきましょう。

読者間レビューとは，雑誌側からの意見ではなく，ユーザーが実際にプレイしてみて感じたこと，思ったことを発表する，いわばゲーム版読書感想文のようなものです。「このゲームを遊んで，私はこう思った」「あまり知られていないけど，このゲームはおもしろい」「大作と言われているけど，あまりおもしろいとは思わなかった」など，素直な意見・感想を伝えるのが読者間レビューです。

しかし，当然ながらただ漠然と「このゲームはおもしろい（つまらない）」と書いたところで，ほかの読者にその真意は伝わりません。ゲームの評価を的確に伝えるためには，題材となるゲームの要点をしっかりと把握し，書きあらわす必要があります。

その要点とは，たとえばこのRPGはコマンド選択方法が親切設計だとか，目立たないけどここに独自のシステムが盛りこまれているとか，この部分の解説があまりに不十分だとか，ロード時間が長くてイライラしたとか……。つまり，ゲームをプレイしながら実際に感心したりストレスを感じたりしたことを，率直に言葉で表現すればいいのです。とくに雑誌ではあまり大きく紹介されていないゲームや，だれしもが見落としているけど工夫されているポイントなど，見過ごされがちな部分に目を向けている意見は，いいレビューとして評価できます。

ゲーム雑誌には，ライターや編集者がゲームの評価をする“レビュー記事”が掲載されている場合もあります。それらはあくまで個人の価値観・考えかたにもとづいた評価が大半であり，評価のかたよりを防ぐため，ひとつのタイトルを複数の人間で評価している場合がほとんどです。それに対して，読者間レビューはあくまでも評価を行なうのはひとり。つまり，あまりにもかたよった評価ではなく，先入観などにとらわれない公平な評価がもとめられるのです。

読者間レビューとして投稿しようと思うのなら，どこがいいのか（悪いのか），理由をもとに納得のいく文章で評価をしてほしいわけです。読者の中にも，「読者間レビューを参考にしてソフトを買った」という人がたくさんいます。同じユーザーという立場からソフトを紹介しているので，より信頼できる部分があるのでしょう。自分が見つけた名作を，全国のベーマガ読者に広めるチャンスです。みんなが納得してソフトを買ってくれるような，そんなレビューを期待します。

また，「このキャラクターがカッコよすぎる。だからぜひプレイして」「あのイベントは泣けた。感動するから絶対遊んでほしい」といった，ファンコール的なレビュー（というよりもオススメ作品の紹介ですね）も，もちろん歓迎しています。「むずかしいことはちょっと……」という人も，気軽な気持ちで投稿してください。　**（以下次号）**

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。

あて先：
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

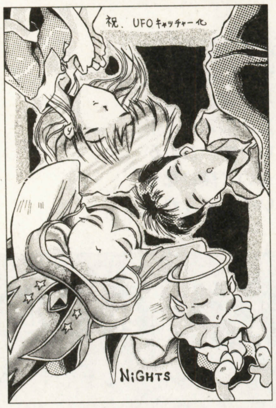
◀愛知県額田郡・邪道坊やZ
★シンプルすぎる線が何とも……。そういえばロボット大戦の常連

◀千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★このほのぼの感というか、インパクトというか、なんか、その……

◀岐阜県大垣市・M子
★発売日にガッコさぼって買いに行ってたヤツがいたっけ……

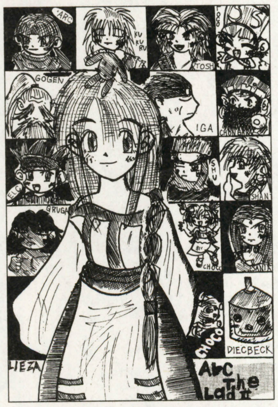
◀茨城県水戸市・ひぃろぉ
★これは文句ナシでカッコイイ!「DOA」まだまだがんばってマス

◀東京都江戸川区・村田オレンヂ
★とうとう、朝のニュースにも登場したエヴァ。この人気はもう止まらない?



◀神奈川県厚木市・裕み
★トーンうまく出るかナ? とってもキレイ。暖かい感じだネ

◀北海道苫小牧市・ひらがたすけ
★つぎは64で登場する『MOTHER』。今から楽しみだネ



◀神奈川県大和市・たぬき
★めいっぱいキャラがつまってます。……オレに触るとヤケドするぜ!(恥)

◀広島県東広島市・さだかねコレキヨ
★なんだかアヤシイ魅力が(笑)。一度やってみたいものですねぇ

TOWNSは永久に不滅です

ITARIC会員募集

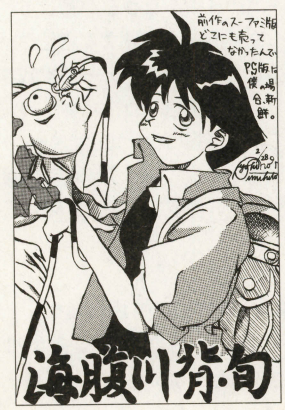
ITARICはFM TOWNSサークルとして1年以上の活動を続けてきました。ディスク会報に会員のフリーウェア・ゲーム・音楽・絵・ツール等を入れて発行しています。会費は無し。往復の切手代のみ自己負担。OFF会等のイベントで会員に直接会うこともやっています。

興味を持った方は90円切手を同封の上、下記の所へご連絡ください。詳しい案内書を送らせていただきます。

〒341 埼玉県三郷市高州2-19-5
竹内秀行方「ITARIC」行

サークル告知
★タウンズ・ユーザーのみなさんがんばってます。友達の輪を広げよう!

◀大阪府高槻市・汐村明
★閑丸かわいいですよね……あの足といい、声といい(リムは?)



◀北海道恵庭市・本名吉野
★今が旬の『海腹川背』。スーファミ版、なかなか手に入らないっス

お便り待ってます

「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ、サークル告知etcを常時受付中。黒インク、ペン等を使ってかいてネ(鉛筆、薄墨なんかは×)。住所・氏名(P・N)を確認したら、つぎのあて先までヨロシク。マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

XBANDイベント“バーチャコロシアム”第2弾!

『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET』～バーチャロイドの頂点を目指せ～

セガ・エンタープライゼス主催の通信対戦ゲーム・イベントの第2弾が開催されます。その名も『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET』。日本一のバーチャロイドを決定する熱い戦いにキミも参加してみては？

まだモデムを持っていなくても大丈夫。このイベントに合わせて特別限定販売キャンペーンパック『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANETパックS』も発売されました。セガサターンモデム＋『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET』ソフト＋セガサターンメディアカード（10度数）がセットで15,800円。

■イベント形式：通信対戦トーナメント

※予選期間はフリープレイ，上位64名を本選トーナメントへ選出。参加資格はセガサターンモデム『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET』保持者で，予選期間中に自宅で通信対戦を行なえる人。

■予選期間：4月5日(土)0:00～4月13日(日)23:59まで

■本選期間：●1回戦　4月20日(日)13:00～14:00　●2～4回戦　4月27日(日)13:00～15:00　●決勝・準決勝 5月18日(日)13:00～

※決勝・準決勝は上位4名を東京ジョイポリスに招待し，開催予定。

■問い合わせ先：セガ・エンタープライゼス「バーチャコロシアム事務局」☎03-5736-6078　受付期間：5月19日(月)までの月～金 10:00～17:00（祝日を除く）

第三日曜はサターンの日！『セガサターン　フェスタ in 東京ジョイポリス』

月1回のペースで開催されるサターン新作ソフトのイベントが，東京ジョイポリスに登場。

第三日曜のジョイポリスは普段の数倍楽しめそう。

●**4月20日**『ぷよぷよSUN』

●**5月18日**『mr.BONES』&バーチャコロシアム第2弾『電脳戦機バーチャロン』

●**6月15日**『プロ野球　グレイテストナイン』

●**7月20日**『フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー』

※8月17日／9月21日はタイトル未定ですが，新作ソフトにちなんだイベントが行なわれる予定。

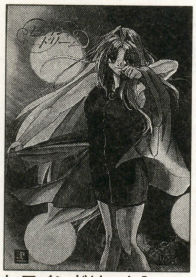
※東京ジョイポリスの入場は有料です。

■問い合わせ先：セガ・お客様相談センター☎0120-012235

メインキャラ決定！『ヒロインドリーム2』ポスタープレゼント・キャンペーン

マップジャパンから'98年春発売予定のプレイステーション用ヒロイン育成SLG『ヒロインドリーム2』のメインキャラが決定。これを記念して『ヒロインドリーム1』を購入した人に，描き下ろしオリジナル両面ポスターがプレゼントされるキャンペーンが実施されています。

期間は5月31日まで。限定3万部，お店に急げ！



ヒロインドリーム1 ～舞木静

ヒロインドリーム2 ～メインキャラ

『Winning Post 3』Win95版発売記念 ウイニング・グランプリ開催

光栄から4月4日，競馬シミュレーション・ゲームWindows95版『Winning Post 3』が発売されました。この発売を記念した，購入ユーザーの応募パスワードによる最強競走馬決定戦“ウイニンググランプリ”が同時に開催されています。応募期間は4月4日（金）～5月16日（金）当日消印まで。

優勝馬には“伝説の称号”と賞金10万円が贈られます。

応募方法の詳細は商品に同梱されている専用ハガキにて。

■問い合わせ先：光栄　☎045-561-6861

ホームページ http://www.koei.co.jp/

世界規模でのゲームコンテスト『ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ』開催中

インターネットを利用して，新世代のクリエイター，独創的作品の発掘を全世界的に行なう，エニックス主催の『ENIX GAME SOFTWARE CONTEST』の2回目が開催中です。

■応募資格：年令，性別，プロ，アマ等の制限は一切なし。作品ジャンルも不問。

■募集作品：Windows95，Windows3.1，MS-DOS 6.0以降で稼働する，未発表，未発売のオリジナル・パソコンゲーム作品。

■応募方法：インターネットに開設中のエニックス・ホームページの登録フォームに記入することで，自動的にIDナンバーが付与され，登録できる。インターネットにアクセスできない場合は，郵送によって応募要項を入手，登録も可能。下記の住所に応募要項を請求してください。

〠151 東京都渋谷区代々木4-31-8 株式会社エニックス コンテスト実行委員会 募集要項係

ホームページ・アドレス

http://www.enix.co.jp/

『デビュタントVol.2～小麦色のマーメイド』発売記念イベント

東芝EMIから4月16日に発売される『デビュタントシリーズ』第2弾。このシリーズは，サンミュージックのオーディションを勝ち抜いたアイドルのたまごたちをCD-ROM，CD-EXTRA，インターネットの3本柱で大きく成長させようというプロジェクトです。

第2弾『デビュタントVol.2～小麦色のマーメイド』の発売を記念したイベントが以下のとおり予定されています。

■日時：4月29日（祝）14:00～（13:30開場）

■場所：東京都町田市「町田メディアバレー」5階イベントコーナー

■出演予定：サンミュージック所属タレント11名

■内容：ミニ・コンサート／クイズ大会／撮影会／握手会など

■参加資格：メディアバレー店頭配布のチラシ持参者

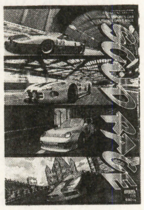
ベーマガ おたのしみプレゼント 5

1 『PSIKYO DIGITAL-SOUND COLLECTION vol.1』

彩京のアーケード・ゲーム『戦国エース』他から10曲をセレクトした非売品音楽CD。応募は，彩京さんに対するご意見，ご希望を書き添えてね

提供：彩京　5名様

2 SEGA Magazine別冊『オフィシャルガイドvol.1-スカッドレース』



SEGA『スカッドレース』のオフィシャルガイドブック。超美麗なCG満載の1冊

提供：セガ・エンタープライゼス
5名様

3 アートディンク『10th ANNIVERSARY MEMORIAL MUSIC EDITION』

アートディンク10周年を記念した非売品音楽CD。『A列車で行こう』から，『アクアノートの休日』まで32作品からのセレクト。アートディンク・ファンはもちろん，音楽ファン必携

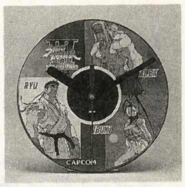
提供：アートディンク　3名様

4 『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression』『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』Tシャツ

提供：セガ・エンタープライゼス　各5名様

5 『ストリートファイターIII』プレミアム・クロック

話題の『ストIII』のCD型卓上時計。リュウ，いぶき，アレックスの3人のイラスト入りだ！



提供：カプコン　2名様

6 『魔法少女プリティサミー for Windows95 後編』のポスター

発売中の『魔法少女プリティサミー for Windows95後編』のとってもプリティな販売促進用ポスター。ゲームはもう楽しんでる？

提供：ＡＩＣスピリッツ
5名様

7 『厄痛～呪いのゲーム』ちょうちん

発売中のプレイステーション用ホラーAVG『厄痛～呪いのゲーム』の販売促進用ちょうちん（?）。なかなか手に入らない代物だ

提供：アイディアファクトリー　2名様

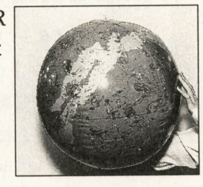
8 『Odo Odo Oddity』のテレカとマスコット

プレイステーション版3Dアクション・ゲーム『Odo Odo Oddity～おどおどおっでぃ』のかわいいマスコット「スイング・ギクギク」とテレカをセットで

提供：IDCメディアスタジオ
10名様

9 『HYPER PLANET II』天球儀

ビーチボールにもなる（?）ビニール風船。Windows95用『HYPER PLANET II』のソフトと合わせて，星座の勉強を



提供：ダットジャパン
5名様

10 『スパイクラフト』マウスパッド

Windows95用AVG『スパイクラフト』の超かっこいいマウスパッド

提供：アクティビジョン・ジャパン　5名様

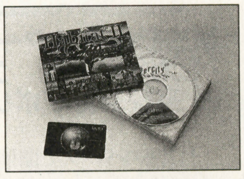
11 『オール・アバウト・サイトロン1996～1997スペシャルサンプラーCD』

3月21日からのサイトロン・フェアーにてプレゼントされた非売品音楽CD。サイトロンアルバム作品から抜粋して収録したもの

提供：サイトロン
10名様

12 『CyberCity96』CD-ROMとテレカ＋『HabitatII』クイックスタートガイドCD-ROM

インターネットサービス『CyberCity96』のWindows95用CD-ROMとテレカ，それと『HabitatII』クイックスタートガイドCD-ROM。3点まとめて



提供：富士通
3名様

'97年3月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】ニンテンドウ64ソフト『栄光のセントアンドリュース』は，和歌山市・**西前吉挙**さん他1名。【2】『実践パチスロシミュレーター』は，香川県坂出市・**谷川祐司**さん他4名。【3】『真怨霊戦記』は，岐阜県大垣市・**葛山良彦**さん他1名。【4】『サビタリズムfor Windows』は，福島県大沼郡・**生田博文**さん。【5】『マスターピース』ロゴ入り手ぬぐいは，群馬県前橋市・**古賀隆博**さん他4名。【6】『栄光のセントアンドリュース』テレカは，福岡市・**山口武史**さん他4名。【7】『超空間ナイタープロ野球キング』テレカは，東京都中央区・**島　憲司**さん他4名。【8】『魔法少女プリティサミー』ポスターは，三重県津市・**横山ひとみ**さん他4名。【9】『アンク2』Tシャツは，長野県飯山市・**常田顕**さん他9名。【10】『シムコプター』グッズは，秋田市・**梁田洋志**さん他9名

97年2月号「キョーワインターナショナル18インチRGBモニタ」プレゼント当選者

●宮城県仙台市・**平塚真彦** ●埼玉県深谷市・**江原啓介** ●神奈川県横浜市・**熊谷修和** ●大阪府堺市・**高木俊敬** ●岡山県赤磐郡・**真宮章博**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：5月7日必着
発表：7月号（6月7日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カネコ

さるかにハムぞう

ゲーム内容は，パドルを使ったブロック崩し。ゲーム中，画面右から出現する“壁”の存在により，難易度はかなり高いものとなっている。そのためか，今月のオールクリア者もわずかひとりだけ。ステージは全32面。今がチャンス！ハイスコアを目指そう！

176,536

EGC-㊒MKZ

荏原ゲームコーナー(東京)

童

紫炎龍

使用できる武器(ショット)は3種類。得点を稼ぎたいのなら，青色の武器・サンダーがおすすめ。攻撃力は低いのだが，堅い敵と戦うことで，より多く撃ち込まなければならず，得点も稼げるというわけ。初心者は無理せずバランスの良い赤い武器を使おう。

26,626,320

のんびりやるっす GDS-OOT

サブカルチュア(福岡)

アトラス

ヘヴンズゲート

パターンづくりのコツは，一撃必殺のソウルパワーをどのタイミングで使うかにかかってくる。通常時には，手数の多い連携で相手の体力をなるべく減らそう。なお，この種のゲームの申請はそれほど多くない。ポリゴン格闘ファンは，がんばってスコア申請しよう。

3'35"40

こまつゆ

プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

SNK

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

ノーミス・クリアで，しかもファイターズ・ランキングがマスターファイター以上だった場合，ラスボスのクラウザーを倒した時点で，隠しキャラのギース・ハワードが登場する。当然，このギースを出現させたほうが，より多くの得点を稼ぐことができるのだ。

1,886,500

DOI

オキモト(広島)

パドルゲーム久々に登場！

今月の注目ゲームは，カネコの**『さるかにハムぞう』**。久々のパドルゲームの登場だ。一見ただのブロック崩しに見えるが，じつはちがった要素もある。ゲーム・スタートと同時に，敵が右側から画面を押しつぶしプレッシャーをかけてくる。どんどん画面が狭くなりペシャンコにつぶされてしまったらゲーム・オーバー。画面がペシャンコになってしまったら，残機がいくらあっても終わりなのだ。ゲーム中に出現するアイテムによって，敵の侵攻を多少くい止められるが，とにかく早くクリアをめざしたい。全32面。クリア者は荏原ゲームコーナーのMKZ氏ひとりだけだった。

『紫炎龍』は，ショットとボンバーのオーソドックスな縦スクロール・シューティング。このゲームは，パワー・アイテムを取りまくると，ランク（難易度）がものすごく上がる。とてもじゃないが，先の面に進みづらくなるので注意。スコアは伸びないが，パワー・アイテムをセーブして取ることをお勧めする。またスコア・アタックには青レーザーを使いたい。これはレーザーが敵に当たると撃ち込み点が入るからだ。しかも，この青レーザーでラストのボスを倒すと，通常ではもらえない1千万点が入るのだ。さらに，あることをすると，すべての敵が2倍になるというボーナスもある。この他にもいろんなボーナスが隠れていると思われるので，研究してみてほしい。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』は，申請が少なかったので，キャラ別での集計は行なっていない。トップは先月に引き続いてオキモトのDOI氏が獲得。キャラは，アンディからヒガシに変わっている。またEXキャラでの申請もOKなので，試してもらいたい。

『戦国ブレード』は2キャラが更新。発売からかなり月日がたつが，未だに今月更新の2キャラを含み，3キャラがクリアされていない。チャレハイのトップクラスのシューティング・プレイヤーが何か月も苦戦しているのだから，難易度の高さは半端じゃない。はたして全キャラクリアは達成されるのか!?

『コラムス97』はカンスト達成!! ジュエル8,000を超えると，魔法石もでなくなるとのこと。Mr.コラムスお疲れさまでした。

（押田隆太，宮崎良太）

■ウォーザード（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
レオ	2,561,700	魔B党-おしょう	トミームナコ(群馬)
タオ	4,247,200	独占禁止法8号	サブカルチュア(福岡)

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店名
初級T.T.	1′44″106	J-SUKIMA (Ⓑ氏承諾済)	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
中級T.T.	1′49″727	PNT-ぽん	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
上級T.T.	2′25″125	ATF-OWA	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
最上級T.T.	1′33″875	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
エドモンド本田	1,978,800	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ブランカ	2,010,100	新小岩にごり産業すきま産業より転勤	ゲームコーナーフジ(東京)

■天地を喰らうII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
関羽	4,259,800	AXIOM-H.Y(奈)	PLAY CITY NASA(大阪)
趙雲	4,399,400	AXIOM-H.Y(奈)	PLAY CITY NASA(大阪)
黄忠	4,636,200	AXIOM-H.Y(奈)	PLAY CITY NASA(大阪)
魏延	4,226,700	AXIOM-H.Y(奈)	PLAY CITY NASA(大阪)

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クララ	35,051,100	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
グレイ	30,654,200	アホー助くんDX	オレンジペコ(愛知)
キララ	32,769,400	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)

■戦国ブレード（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
翔丸	1,858,900 (2周目7面)	さる	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
アイン	2,103,100 (2周目7面)	チョコレートさん元気！キャラメル	タイトーイン002スタジアム(大阪)

■首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	59,784,370	2周目落ちまくり LADS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
タイプB	59,936,010	巣鴨のかくれキャラH.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ハイパーアスリート（コナミ）

競技	スコア	スコアラー	店名
100m走	6.64S	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ(兵庫)
110mハードル	7.52S	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ(兵庫)
棒高跳び	8.88m	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ(兵庫)
槍投げ	119.43m	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ(兵庫)
水泳100m自由形	36.67S	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ(兵庫)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ソニックウイングスリミテッド(ビデオシステム)	3,403,400	★CAT'S-サトル	アイリン夢空間(岐阜)
アルペンレーサー2〈テクニカルT.T.〉(ナムコ)	2′04″811 (ダウンヒル)	GDS-OOT	サブカルチュア(福岡)
コラムス97(セガ)	JEWELS 9,999+α	栗本君Gダラやって	プレイスポットすーるぽん(東京)
マクロスプラス(バンプレスト)	5,175,140	J.G.K-ALL(副)	GAME's WiLL(京都)
スカッドレース〈上級〉(セガ)	2′32″78	YAP(爆)隊員	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX(アリカ／カプコン)	1,481,500	SuRun-y	トミームナコ(群馬)
ライデンファイターズ(セイブ開発)	56,137,830	DAB.S	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
わくわく7(SNK／サンソフト)	44,811,800	カッツオ	GAME's WiLL(京都)
パズルボブル3〈ふつう〉(タイトー)	659,137,930	SOLID-S.S	オレンジペコ(愛知)
デッドオアアライブ(テクモ)	1′36″11	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ティンクルスタースプライツ(SNK／ADK)	3,523,609	KENちゃん	TILT神保町(東京)
セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	2′40″663	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
サイドバイサイド〈超上級〉(タイトー)	2′34″46	STG-MIC	TILT神保町(東京)
サムライスピリッツ天草降臨(SNK)	2′28″54	YVA(横浜ピクトルの会)会長	ゲームインセブンアイランド(神奈川)
ギャロップレーサー(テクモ)	7′41″93	DE,(爆)Q	東京レジャーランド小岩店(東京)
X-MENvsストリートファイター(カプコン)	3,619,300	SuRun-y	トミームナコ(群馬)
ファイターズインパクト(タイトー)	2′12″16	問悟涙(殺)&サンクス 問悟涙KMM(終)(了)	モンキーハウス本館(福岡)
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉(エイティング／ライジング)	41,516,250	KMT	ギャレッソ津田沼&新宿店(千葉)
風雲スーパータッグバトル(SNK)	789,900	MIZ神-ZZ	GAME's WiLL(京都)
レイストーム〈R-GRAY2〉(タイトー)	26,514,750	T³-WIZ	TAITO INN町田(東京)
ねらってチュー(セタ)	627,690	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
三刻志(ミッチェル)	988,800	(抹)02-RIZ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
バトルガレッガ(エイティング／ライジング)	17,696,180	DBL-MOL-NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
セクシーパロディウス〈ビックバイパー〉(コナミ)	6,666,600	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
ダートダッシュ(ナムコ)	4′13″43	D.Hill	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターZERO〈ゴウキ〉(カプコン)	3,471,900	HIZ-ASM	TAITO INN町田(東京)
クイズキングオブファイターズ(SNK)	2,604,300	WZH	GAME'S MILK(京都)
鉄拳〈キング〉(ナムコ)	1′24″78	旧鉄友会-あむぶ	プレイシティ24(北海道)
ソルダム〈セキーロ〉(ジャレコ)	4,720,380	ただいまリハビリ中佐藤あげたん	オレンジペコ(愛知)
餓狼伝説2〈キム・カッファン〉(SNK)	41,318,800	W.Z.H	GAME'S MILK(京都)
出たな!!ツインビー(コナミ)	4,646,800	DXP!! TND-SRC	ゲームインセブンアイランド(神奈川)
パイプドリーム〈コースC〉(ビデオシステム)	5,159,160	NeoBlack!! TZW-ART?	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
モンスターレア(セガ)	983,070	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,743,700	R.B	ゲン ALL
ダンシングアイ	4,302,300	M.O	ALL 残3
レイストーム (R-GRAY2)	10,212,100	㋭組	ALL
マジカルドロップ2	1,497,026	J.B.S.	ひたすら 全0 24連
蒼穹紅蓮隊 (八指多 薫)	12,391,700	㋭組	ALL 薫使用

プレイシティ キャロット 長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	47,796,920	PLO-CCS (鉄) (名誉会員)	ALL(連) ジャッジスピア
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,817,600	Y.K.	ALL根性 藤崎詩織
バーチャファイター3	2′30″48	GA	ALLラウ
戦球 (ノーマルモード)	2,580,610	カブトムシさんからです(鉄)	10面 いえちー
戦球 (ノーマルモード)	2,428,670	カブトムシさんからです(鉄)	11面 いえちー
アウトフォクシーズ	9,948,000	PLO-ほぴの会長	ALL ベッティ ドー
アウトフォクシーズ	10,981,000	PLO-ほぴの会長	ALL ダミ＆デミ
雷電	3,846,060	ザ・プライス店長 ほぴの（仮名）	2-3 5機 1P側

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,201,600	ARK	KEN
アルペンレーサー2 (レースモード)	1′40″324	765	ハイスピード ダウンヒル
ブロップサイクル (タイムボンバー)	1′03″46	ABB	ALL
ダートダッシュ (CITY)	0′42″78	M.Y	SNOW AT
鉄拳2 (ポール)	1′29″91	PAU	

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,357,200	「カツゲン友の会1号」	ALL ダック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,303,400	DOA-BRO	ALL 崇雷
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,282,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL テリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,222,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,130,000	AAA	ALL ホンフー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,115,400	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 崇秀
マジカルドロップ3 (ひたすらモード)	1,524,202	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	
ティンクルスタースプライツ	2,426,680	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 連付メヴィウス
ブレイカーズ	17,295,600	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL ピエール
蒼穹紅蓮隊 (八指多 薫)	14,620,150	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 連付

プレイランド柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,018,500	て	ALL、S×1、AAA15
ぷよぷよSUN	1,025,400	インチキ連鎖大人 KPL-STR	ALL、MA×16連鎖ふつう
ストリートファイターEX	1,180,600	カモンHAG氏	ALL、ノーミスザンギエフ
X-MENvsストリートファイター	1,923,800	Y氏まちスヨ	ALL
デッドオアアライブ	5′50″36	HAG氏はめスヨ	ALL ティナ
わくわく7	17,247,500	⑰超山口組幹組	ALL、ノーミスダンディJ
わくわく7	13,490,600	⑰超山口組幹組	ALL、ノーミスティセ
ぷよぷよ通	757,532	もう出ません。kPL-STR	ALL、B678、16連

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
紫炎龍	12,725,260	Ⓩ	12-61UP さまさま
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,129,900	AMP	ギース㊒ ALL2WIN
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,187,600	AMP	ギース㊒ALL2WIN
マネーアイドルエクスチェンジャー	1,610,550	KNIN	連鎖66 最大12
スカッドレース	2′33″04	KEN-2	マクラーレン TA完走上級
サムライスピリッツ天草降臨	4′02″96	IZUMI	羅刹右京
パズルボブル3 (2.5モード)	315,980,300	MOL-(宇)-ZAR	ALLWゾーン
紫炎龍	14,244,830	TUU-SAI	13-8
ソニックウイングスリミテッド	2,632,100	SAI	

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デッドォアアライブ	1′36″11	SHADOW	ALL バースト
★鉄拳 (キング)	1′24″78	旧鉄友会一あむぶ	ALL(連)(同)
わくわく7	44,182,300	あごう	ALL(連)(同) アリーナ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,282,400	RYUNE・HIIRO	ALLビリー 3-6-9
ティンクルスタースプライツ	1,921,120	SRD	ALL メヴィウス
バトルガレッガ	14,995,960	全然ダメてちゅ♡ ウピョピョピョ(変)(態)	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	11,970,260	江戸川美歩後援会(脚)	ALL ミヤモト
ストリートファイターEX	1,348,400	ライ○マン	ALL ケン
ライデンファイターズ	44,928,900	帝国華撃団	ALL(連)ジャジスピア
ライデンファイターズ	40,057,210	オオサカ	ALL(連) スレイブ

ゲームプラザニュー日の出長野上田合集　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナックルバッシュ (エルブランチャ)	38,880,800	AKA-マ・ム・シ♡	ALLエリア(連) 116、残4
ストリートファイターIII (ネクロ)	1,626,100	LAW	ALL
ストリートファイターIII (ケン)	1,682,600	H.L.F	ALL出来ず
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,263,000	D LAW	ALLギース有りダッグ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,210,500	DOG	ALLギース有りボブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,148,200	RIOちんちんかい	ALLギース有りマイ
ソニックウイングスリミテッド	2,100,000	DYB-ロイホの前で裸踊り、闇に消え	たケツ！！ ALL真尾
ストリートファイターEX	1,232,700	H.L.F	ALLガルダゴウキ有りP×15
ストリートファイターEX	1,223,900	H.L.F	ALLガルダ有りカイリ
X-NENvsストリートファイター	2,244,500	H.L.F	ALL 春麗 ストーム

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎050-238-0425

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,689,000	いわゆる仕事が忙しい訳です 剣匠(氏)談	ALL(連)(同) ジョー東
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,352,200	たまごっち3	ALL ダックキング
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,095,300	ABE	ALL EXタン
ストリートファイターEX	1,416,300	KiKu	ALL(連) ケン
ストリートファイターEX	1,393,900	GSM-YBK-つる	ALL(連) C.ジャック
ストリートファイターEX	1,384,500	URA(氏)	ALL(連) ほくと
ストリートファイターEX	1,306,100	GDS-S.O	ALL(連)(同) サンギエフ
ライデンファイターズ	55,953,260	DAB.S	ALL(連)ジャッジスピア 40万おち
★スーパーストリートファイターII (ブランカ)	2,010,100	新小岩にごり産業 すきま産業より転勤	ALL(連)
★スーパーストリートファイターII (E.本田)	1,978,800	GSM-YBK-つる	ALL(連)

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドォアアライブ	2′55″90	あおい紫	ALL かすみ使用
デッドォアアライブ	4′40″96	YEAN	ALL ゲン・フー使用
デッドォアアライブ (バーストモード)	2′30″56	あおい紫	ALL かすみ使用
ストリートファイターEX	873,900	TRT-ジャミロクワイー	ALLダラン ゴウキ有
ストリートファイターEX	823,300	AGT-TAL 面白いのに～	ALLガルダ 有ゴウキ無ゴウキ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,257,900	BCG	ALL ホンフウ使用
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,208,600	BCG	ALLEXビリーギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,194,000	BCG	ALLEXタンギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,003,400	クッキー	ALLテリー 使用ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	991,200	御譜方鴨音	ALLビリー 使用ギース有

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード (マリオン)	2,148,200	TAD	ALL (連) 113万
ガンバード (ヤンニャン)	1,773,000	M.M	ALL (連) 95万
ウォーザード (レオ)	1,081,500	SJC-Tomo	ALL
ストリートファイターEX	939,000	TAD	ALL C.ジャック
ダイナマイト刑事	スコア無いです	TAD	ALL 女

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	2,818,400	OMK-FET	ALL残×0(連) あと18万？まお
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,728,200	GSM-亀	ALLヒガシ SSS×15
バトルガレッガ	13,357,300	DMK-タイムライン	ALL鳥19 3万ボーンナム
雷電ファイターズ	44,257,730	松山祐一	ALL連付 スレイブ
ナムコクラシックコレクションVOL.1 (ゼビウス)	3,791,520	(柏)DIN-PAN	EX-1クリアSOL㊇(連)
★ギャロップレーサー	7′41″93	DE、(爆)Q	全レース1着 サクラバクシンオー

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,328,900	P☆F	ALLゴウキ ガルダ
ストリートファイターEX	1,155,200	エンゲルモアの大王 AGT“(安)”FJK	ALL春麗 ガルダ
ストリートファイターEX	1,176,400	CHU	ALLケン
ストリートファイターEX	1,130,000	R☆F	ALLザンギ ガルダ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,169,100	Y.T	テリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,130,400	K	ボブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,060,000	うぃ♥ムッシュー、SSSくりょFJK	ダック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,001,400	マリー初プレイでクリアー記念ZZJ	マリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	914,500	ギース初出記念♥ELF	マイ
ぷよぷよ	1,971,346	夢の超大台まで・・T.M（みくりや）	ALL 905ぷよ

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ティンクルスタースプライツ	3,523,609	KENちゃん	ALL メモリ女王
ギャロップレーサー (短距離)	7′41″95	SAKUちゃん	サクラバクシンオー使用
ギャロップレーサー (長距離)	14′07″71	DE (長距離集計希望)	ウイニングチケット使用
サイドバイサイド (初級)	2′06″30	GKK-LIE	ALL
★サイドバイサイド (超上級)	2′34″46	STG-MIC	ALL
サイドバイサイド (＝級)	3′18″23	STG-MIC	ALL
アルゴスの戦士	6,699,260	アノレゴヌの戦士	ALL 残3 ノーマル
バトルガレッガ	14,020,510	ピングー。	ALL ミヤモト
ギャロップレーサー (中距離)	11′11″43	SAKUやん	ホクトベガ使用 DC3着

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★さるかにハムぞう	176,536	EGC-(元)MKZ	ALL

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★『スト III』が入荷しました。対戦メインで稼働中です。第一印象として「これはちがうぞ…」と思いましたが，それなりにクオリティは高いと思います。また，今度でる『ヴァンパイアセイヴァー』も楽しみです。

●プレイゾーンJack&Betty山大前店（山形）
★は～い，アッコです。いつも，スコアをだしてくれているみなさん，ありがと～チュッ。新作ラッシュのこの時期は，筐体入れ替え等で環境が激変しちゃうけど，負けずにがんばってね。応援してます。アデュー。

●モンテカルロ（群馬）
★『スタンプ倶楽部』，『マジカルドロップ3』等，データイースト直営店ならではの充実ぶりです。それから，今でもひそかに『フライングパワーディスク』が置いてあるのもポイント。

●TVパンアップ（千葉）
★今月号から掲載させてもらうことになりました。よろしくお願いします。当店は全台50円です。対戦台もありますので遊びに来てください。　　by　店長WKI-SKO

プレイスポット　すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コラムス97	JEWELS9,999＋α	栗本君Gダラやって	Lv.345 カンスト
デッドォアアライブ	2′30″16	MIS(田)リカ	ALL　かすみ
戦国ブレード	1,981,700	HYAKU-KTL 福里	2-7 (連)有
バトルガレッガ	16,071,070	072！ FERさんおめでと〜	ALL　ガイン (連)有
バース	10,066,500	(松)	ALL 超ぐずぐず　(連)有
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ギャラガ）	334,850	タイ風焼きそば命！ 肉体派！隆ちゃん	ALL オリジナル　(連)有
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ギャラガ）	1,191,820	JAG-MIYA	ALL アレンジ　(連)有
スーパーストリートファイターIIX	1,415,800	DBL-ごろたん	ALL ダルシム　(連)有
スーパーストリートファイターIIX	1,166,600	吉津の浩ちゃん（Mr. バイキング）	ALL ディージェイ(連)有
スターフォース	10,000,000＋α	でーちゃん	75面にて達成！ 100万×4　(連)有

パリティビット　東京

渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	50,963,930	四代目	7面 4機設定　(連)
ライデンファイターズ（ライデンMKII）	5面	初代	「新鮮だ」 4機設定　(連)
ライデンファイターズ（スレイブ）	3,000万	田中	4機設定　(連)
ストリートファイターEX（ブルム）	60万	四代目	もうお店にありません
ストリートファイターEX（ガイル）	90万	の	もうお店にありません
ソニックウィングス3	ラス面	二代目	ストック

ICサービス　千歳船橋店＆経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タオ）	2,415,300	MAK	ALL 船橋店
エイリアン　VS　プレデター	3,786,500	Y.H	ウォアー ALL船橋店
燃えよゴンタ	357,300	SHU	船橋店
X-NENvsストリートファイター	1,748,200	ケイタ	マグニー、ウルヴァ経堂店
スーパー上海ドラゴンズアイ	26,500	あきやま	プロ。上海 経堂店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京

杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★プリクラ大作戦（クララ）	35,051,100	LKR	ALL(必)付 リッチ
★プリクラ大作戦（キララ）	32,769,400	LKR	ALL(必)付 リッチ
プリクラ大作戦（グレイ）	30,636,000	LKR	ALL(必)付 リッチ
★ライデンファイターズ	56,137,830	DAB,S	ALL(連)付 30万おちジャッジスピア
ライデンファイターズ	51,999,070	YGA-IBA	ALL(連)付 ヌレイブ
レイダース5	2,367,740	SAL	87（3-23）面
バトルガレッガ	14,324,340	京城	ALL(連)付 チッタ

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカッドレース（上級）	2′32″78	YAP(爆)隊員	TAモード 完走　F1
★セガ・ツーリングカー	2′40″663	SNQ	メルセデス MT　完走
アルペンレーサー2（上級TT）	2′08″803	青木　裕子♡	ダウンヒル 完走
プロップサイクル タイムボンバーVer	49″58	青木　裕子♡	クリフロック
★ダートダッシュ	4′13″43	D.Hill	雪スタート AT　完走
★ヘブンズゲートジン	3′35″40	こまつゆ＝	ALL カベ有
★首領蜂（タイプB）	59,936,010	巣鴨のかくれキャラ H.S	ALL残3 1周2653
紫炎龍	23,508,100	ZKB-CAS	ALL残4
★三刻志	988,800	㈱02-RIZ	ALL
ティンクルスタースプライツ	1,603,680	BVY	リアリー ALL

プレイシティキャロット一橋学園店　東京

小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,445,900	S.N	ALL ケン
ストリートファイターEX	1,427,900	バズーカジャンボ	ALL ほくと
ストリートファイターEX	1,371,200	バズーカジャンボ	ALL ゴウキ
ストリートファイターEX	1,267,300	A.N（ザンギエフ）	ALL リュウ
ストリートファイターEX	1,256,000	Chair	ALL D.ダーク
ストリートファイターEX	1,223,300	K.K	ALL カイリ
サムライスピリッツ天草降臨	4′07″65	バズーカジャンボ	ALL ナコルル羅刹
レイストーム（R-GRAY1）	14,394,000	LOUD	ALL
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	16,705,300	TOM	ALL
バトルガレッガ	12,889,050	K.F	ALL ゴールデンバット

プレイシティキャロット花小金井店　東京

小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	17,453,680	SG-TOM	ALL(連)付
雷電ファイターズ	36,665,420	CRAMP	ALL(連)付スレイブ 右上中速機
アルペンレーサー2（テクニカルT.T.）	2′18″？？？	あれ？名前書けん。	旗クリアしとらんけー。

TAITO INN 町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY2）	26,514,750	T³-WIZ	ALL
★ストリートファイターZERO（ゴウキ）	3,471,900	HIZ-ASM	ALL(連)(必) 2落ち

ゲームイン　セブンアイラド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,300,500	Y.H（YVAの下僕？）	ALL舞 ジーニアス
ストリートファイターEX	945,400	FDH（YVA-O13）	ゴウキに敗北 アレン
ぷよぷよSUN	853,770	山川	ふつう 16連鎖
セガスキー　スーパーG（テクニカル）	2′47″12	まだやります	ALL
★サムライスピリッツ天草降臨	2′28″54	YVA（横浜ビクトルの会）会長	羅刹　火月 ALL
レイストーム（R-GRAY2）	22,917,200	YVA（横浜ビクトルの会）副会長	ALL
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,909,700	HME	ALL
雷電DX（練習）	17,433,670	うぬぼれ強すぎ！ついに大魔人	面数優先(連)2-8、2P側
雷電DX（初級）	7,243,660	STG-みみりん	ALL(連) 2P側
★出たな！！ツインビー	4,646,800	DXP！！TND-SRC	全2周ALL ノーミス

タイトーイン戸塚西口店　神奈川

横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
西遊降魔録	818,480	STG-BAO	ALL　悟空 3機設定
ガダッシュ	60,000	PIS-源ノ助かもしれない。	ALLそうりょ
首領蜂（タイプC）	26,506,020	エレガント岡花⑤モアイで昇天	ALL 5機(連)付
ぷよぷよSUN	847,232	PIS-CKNらしい。	やさいしALL 18連鎖
クレオパトラフォーチュン	999,999,990	ゲームセンターあらし金巻売って下さい	レベル9
デンジャラスガーブズ	4′11″54	タイヤが八角形でも走れるんだ！	車上級MT

ゲーム倶楽部大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	40,998,123	善之字元師	ALL (連)B×B
★セクシーパロディウス（ビッグバイパー）	6,666,600	VMT-ABU	ALL　(連) 1周194万
バトルガレッガ（チッタ）	14,005,070	ECM-FISCHER	ALL(連)
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,400,600	CHAT-ああるじーぶー	ALL　(連)
わくわく7	27,934,900	北海道から系P	ALL
★戦国ブレード（翔丸）	1,858,900	さる	2-7　(連)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	1,146,000	睦部時貞	ALL
パズルボブル3（2.5）	421,184,590	Y.Y	ALL
ダンシングアイ	10,938,400	ECM-ZENJI	ALL　1ミス

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,021,700	大井　秀治	ALL ビリーカーン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,106,600	睦部　時貞	ALL 望月　双角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,278,000	すごいよ！！ダックY Pちゃん（D&P）	ALL ダックキング
サムライスピリッツ天草降臨	5′41″77	睦部　時貞	ALL　修羅 ナコルル剣聖
ティンクルスタースプライツ	1,807,710	4170	ALL (連)付き
ティンクルスタースプライツ	1,929,600	熱くて³K.O	ALL 残×1
アルペンレーサー2（スピード・レース）	1′39″067	ごっつい教 神奈川支部	ダウンヒル
アルペンレーサー2（スピード・T.T.）	1′45″955	ごっつい教 神奈川支部	ダウンヒル
アルペンレーサー2（テクニカル・T.T.）	2′07″188	ごっつい教 神奈川支部	ダウンヒル
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′54″445	ごっつい教 神奈川支部	ダウンヒル

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（ストーリー）	14,770	マスタ吉君	ALL
ビクトリーラップ（上級）	2′26″46	DT中村	完走　ハイスピード
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	948,400	KGB	ALL 山崎
パズルボブル3	72,665,340	マスタ吉君	ALL
ライデンファイターズ	6,823,680	BAB	S-4
ビックトーナメントゴルフ	-21	BBC	ALL
上海　万里の長城	590,860	マスタ吉君	R-26

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	41,516,250	KMT	ALL　鵬牙
バトルガレッガ	15,777,700	KMT	ALL ミヤモト
ライデンファイターズ	52,227,540	KSR-JPT井上	ALL　(連) スレイブ
レイストーム	25,064,550	T3ーおかわりーVF	ALL 2号き
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′44″733	CYR-BAD	完走　T.T
アルペンレーサー2（テクニカル）	2′07″085	ELF	完走　T.T

八千代代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,152,600	こりない奴	ALL

●ゲームセンターポパイ（東京）
★『鉄拳3』が入るので遊びに来てください。よろしく。　HAL店

●パリティビット（東京）
★店内ほとんど通信対戦台ばかりです。休日の昼間は，ちびっ子たちがゲームボーイで通信対戦していて困りものです。初代さんの活躍に期待！　by 担当店員

●プラボ赤坂（東京）
★毎週ゲームの大会をやっています。イラスト･ギャラリーの開催や，コスプレでの参加もOK!みなさんの御来店をお待ちしております。

●ゲームコーナーフジ（東京）
★ごろたん君，今度僕も焼き肉パーティに連れていってください。　by すきまパート

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★世界一周の旅の景品，『新世紀エヴァンゲリオン』のトレーデイング・カードやキャラクター・フィギュアが残りあとわずかとなりました。ファンなら手に入れるべし。

●ゲームインセブンアイランド（神奈川）
★はじめまして。横浜駅前でもスコア集計ができるようになりました。よろしくお願いし

TVパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,555,700	NAO-OMG	ALLテリー ギース㊒
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,320,400	MSS	ALL舞 ギース㊒
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,234,400	GRT	ALL双角 ギース㊒
ストリートファイターEX	1,411,500	NAO-OMG	ALLケン ゴウキ㊒
ストリートファイターEX	1,128,400	SXR	ALLD.ダーク ゴウキ㊒
バトルガレッガ	14,139,860	MOL=CKDF= フルエンモ	ALL ゴールデンバット
バトルガレッガ	14,618,760	YMN	ALL ミヤモト
ダンシングアイ	11,459,900	U.Kさんスキー代 未払いすまんSIG	ALL 1ミス
V.V	34,586,400	MOL-KBT-K YN	ALL クリアしただけ
雷電II	10,000,000＋α	処掲載のごあいさつ 実は穴ウメ KYN	3-4で達成 連付

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,390,000	茶柱	ALL ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,255,300	HEPPY	ALL ダック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,212,500	赤ダヌキーポンポタ太	ALL アンディ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,200,200	HARD-M.M	ALL 望月双角
ストリートファイターEX	1,387,900	MGN-NAD	ALL ブレア
蒼穹紅蓮隊	19,091,053	MGN-NAD	ALL 1号機
レイストーム (R-GRAY1)	12,910,900	HARD-TORA	テスト
バトルガレッガ	12,997,000	AB'	ALL ゴールデンバット
バトルガレッガ	12,445,660	MGN-NADⒷ	ALL ミヤモト
サンダークロスII (2P)	5,891,260	HARD-CORE	

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,853,700	KSM(恵)	ALLヒガシ 18-2
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,271,300	ZYX	ALLアンディー 0-13-4
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,258,700	ZYX	ALLダック 0-9-7
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,151,200	KSM(恵)	ALLホンフー 0-6-9
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,124,000	ZYX	ALL崇秀 0-7-5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,117,100	IMA.	ALLテリー 2-4-10
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,177,000	ZYX	ALLマリー 0-9-5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,076,500	N.Y	ALL崇雷
ウォーザード (タオ)	1,636,000	ちぇる	ALLP×1 L1～L12
ダンシング・アイ	9,456,950	KSM(恵)	ALL 32倍 残0

ゲームイントーヨコ北越谷　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-64-8880

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ねらってチュー	627,690	ZAC-Ristar	ALL 10面26万
★バトルガレッガ	17,696,180	DBL-MOL-NAI	ALL(連)ガイントリ285万
★レイブレーサー (初級T.T.)	1′44″106	J-SUKIMA Ⓑ氏承諾済)	完走 ギア(連)
★レイブレーサー (中級T.T.)	1′49″727	PNT-ぽん	完走 すきま
★レイブレーサー (上級T.T.)	2′25″125	ATF-OWA	完走 ギア(連) すきま
★レイブレーサー (最上級T.T.)	1′33″875	GKK-ろっど	完走 BL 31 040
★パイプドリーム (Cコース)	5,159,160	NeoBlack!! TZW-ART?	ALL(連)
キューブリック	5,374,410	あと50万点分の知恵が欲しい人	ALL 残940秒
テトリス (カンスト時の最小ライン)	84ライン	ACU-TECCHI	全消しパターン
★モンスターレア	983,070	ZAC-Ristar	ALL(連)

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,320,700	わくわくの腹いせ SNT(新)	ダックキング ノーミスALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,126,900	負けなしってイミなし? 一浪	アンディALL ノーミス
パズルボブル3 (ふつうモード)	546,069,770	PST-PTC	ALL
ウォーザード (ムクロ)	1,877,300	HI.	ALL

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
さるかにハムぞう	43,269	さらば栄光のPCつくば	1P側 10面
もうぢゃ (対戦もうじゃ)	2,677,970	まぐれだよん	ALL
天地を喰らうII (関羽)	2,655,200	結婚の為ゲーム引退 SPG	ALL 3機設定

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,504,600	清水兄ィ	ALLホンフゥ ギースあり
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,174,900	拓樹 (Y.I)	ALL 望月
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,101,800	拓樹 (Y.I)	ALL ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,111,500	FAGひとりぼっち はいやぁぁっ	ALLテリー ギースあり
サムライスピリッツ天草降臨	3′54″13	FAGちがう事して遊ぼうよ!	ALL 剣豪 半蔵
ストリートファイターEX	1,473,800	最近かなりFFぬけVII	ALL ケン
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,731,400	ヒロインは結城瑞穂! たてばやし	ALL 鏡さん
レイストーム (R-GRAY2)	24,110,050	も???	ALL5設 ノーマル残×5

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX	1,481,500	SuRun-y	ALL ケン
ウォーザード (タバサ)	8,347,200	SuRun-y	ALL (連)(必)
ウォーザード (ムクロ)	2,904,600	使鳥屋	ALL (連)(必)
★ウォーザード (レオ)	2,561,700	魔B党一おしょう	ALL (連)(必)
★X-NENvsストリートファイター	3,619,300	SuRun-y	ALL (連)(必) 春麗ストーム
バトルガレッガ	15,386,060	ATF-KEN	ALL (連) 4号機
バトルガレッガ	1,350万ぐらい	初クリア y	ALL (連) ボーンナム
バトルガレッガ	1,000万ぐらい	初クリア おしょう	ALL (連) ミヤモト

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	1,820,500	ES	F-14
さるかにハムぞう	45,437	EIJ	1コイン 9Rまで
ティンクルスタースプライツ	1,685,000	MEB	キャラモード ALL
マネーアイドルエクスチェンジャー	255,401	ILS	
ライデンファイターズ	41,875,850	IMO	ジャッジスピアALL
マネーアイドルエクスチェンジャー	3,215,409	ILS	LV27 61Pt

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム (R-GRAY1)	12,217,200	ガチョン太郎	1cALL
レイストーム (R-GRAY2)	23,204,050	ASD-TMY	1cALL
対戦とっかえだま	2,209,200	TMN-キリハラ	1cALL シン 19連鎖
ウォーザード (ダバサ)	1,273,600	連射が欲しいよ～ CSP-EFG	ラスボスまで LV1から
首領蜂 (タイプA)	27,674,580	ASD-遊佐未森	全2周ALL HIT70
首領蜂 (タイプB)	35,012,870	ASD-KARAK	全2周ALL HIT66
首領蜂 (タイプC)	41P219P930	ASD-ZABADAK	全2周ALL HIT122

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊 (国村リカ)	37,396,629	善之字元師	ALL 連付 9点
レイストーム (R-GRAY2)	23,290,400	ASD-TMY	ALL
ライデンファイターズ	50,172,060	K.J-SZK	ALL 連付 残0ジャッジスピア
ライデンファイターズ	47,751,850	SPREAM-FKS	ALL 連付 残0スレイブ
ストリートファイターEX	1,215,700	穴うめ君	ALL ガルダ付ザンギ
ストリートファイターEX	1,175,600	連付マニヤ	ALL ゴウキ有ガイル
ストリートファイターEX	1,078,900	えせFUN	ALL リュウ
ストリートファイターEX	1,019,400	えせFUN	ALL 春麗

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	2,462,200	NOY	ALL
ウォーザード (タバサ)	1,917,700	①	
バトルガレッガ	5,526,790	T.INAGE	ALL ミヤモト
ぷよぷよSUN	493,872	KAN	やさしい 15連鎖
ぷよぷよSUN	584,319	KAN	ふつう 15連鎖
ぷよぷよSUN	235,013	KAN	むづい 10連鎖
サムライスピリッツ天草降臨	4′34″65	J.ING.AMP	右京
サムライスピリッツ天草降臨	5′10″04	KMI	半蔵
サムライスピリッツ天草降臨	5′58″58	語り部AMP	ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	5′53″60	AMPINGXIO	閑丸

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソニックウイングスリミテッド	3,403,400	☆CAT'S-サトル	ALL(連) 真尾まお使用
ウォーザード (タバサ)	7,710,100	☆CAT'S-鳥になれたら㊨	ALL(連)
ライデンファイターズ	53,669,930	YGA-IBA	ALL(連) チェイサー
ライデンファイターズ	52,354,050	YGA-IBA	ALL(連) ビーストアロー
ライデンファイターズ	49,225,650	☆CAT'S-とき坊	ALL(連) ライデンmkII
バトルガレッガ	15,791,770	☆CAT'S-とき坊	ALL(連)ミヤモト ブタ145匹
バトルガレッガ	14,192,740	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)チッタ ブタ143匹
ドラゴンセイバー	2,159,620	☆CAT'S-サトル	ALL(連) ノーミス
パズルボブル2	46,671,750	GGE-GRI-MKC.	ALL 初クリア
ウォーザードで	4はり	しっしんした	もうしません (連)LV29

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
さるかにハムぞう	105,153	NBLA-AGGS-GOHⓈ	R=21 超タコミス
パズルボブル3 (対戦)	17,602,340	ASG-如月浪人-RIN	ALLふつう チンクル
パズルボブル3 (2.5)	41,341,320	目指せ、最速クリア	ALL 15分
X-NENvsストリートファイター	2,528,600	SONIC☆ふぇすた	ALLストーム、春麗
ロジックプロ	61,188	データ足りないよー 佐藤(元)あげたん	ALL3ミス ローマ
アルペンレーサー2 (コンパクト)		だれもやらんな。200円だしな。	スコアラー募集中ですな。

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A	1,384,450	ねころけみさと	F-18 ALL (連)付
出たな!ツインビー	2,120,900	なんかダメ…… FTH-AMC(谷)(番)	2-1
X-NENvsストリートファイター	2,825,700	SONIC☆ふぇすた	ストーム＆春 またも失敗
ブロップサイクル (ストーリー)	18,460	SONIC-MIM	ALL P Ver.2
東京ウォーズ (1人用プレイ)	10対0	てんちょ	被弾×5 白 命中率87%
エスケープキッズ	8面	LED	燃え燃えっス

ます。

●タイトーイン戸塚西口店（神奈川）

★数々の妨害にもめげず常連一同がんばっております。友人などを誘って，ぜひ御来店ください。

●PCアピア店（静岡）

★今年の春から静岡に来るみなさん。当店ではスコア，対戦などに興味のある人の御来店を心よりお待ちしております。ぜひ一度遊びに来てください。

●PC納屋橋店（愛知）

★学校，会社関係で名古屋に来られる人は，ぜひ一度当店に遊びに来てくださいね。アットホームなとてもいい感じのお店です。スタッフ一同お待ちしております。

●ゲームプラザ　イエローハット（愛知）

★なにも入荷しませんが，『鉄拳3』だけは入荷しましたぞ。話題のバックダッシュを使いまくって，"やる気をなくせ作戦"を実行しようか，思案中なり。でもお金を入れるのもイヤだから，『バーチャ』やりましょう。

▲店▲永の死

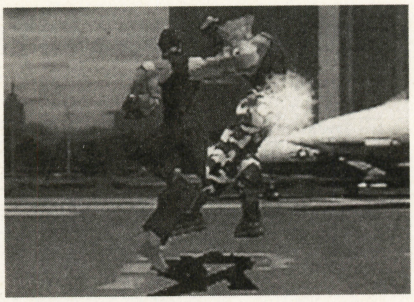
○○○ **CHALLENGE! HIGH SCORE!** ○○○

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区集人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	3,312,753	アフロ波平	ALL　連
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	4,699,800	あんたバカー？ バカはお前だ！	ALL　連
★パズルボブル3（ふつうモード）	659,137,930	SOLID-S.S	ALL
プリクラ大作戦（クララ）	31,457,400	NCP-ねこん	ALL
★プリクラ大作戦（グレイ）	30,654,200	アホー助くんDX	ALL
ぷよぷよSUN	1,005,605	旅人　飼葉優里[ぷ]	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,772,200	㋦	ALL
★ソルダム（セキーロ）	4,720,380	ただいまリハビリ中 佐藤あげたん	ALL
ギャロップレーサー	7′41″98	DCC-AGAS-KACⓟ	ALL
ガンバード（マリオン）	1,503,800	ASG-如月浪人-RIN	2周ALL

GAEM'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マクロスプラス	5,175,140	J.B.K-ALL(副)	ALL　(連) VF-11
★わくわく7	44,811,800	カッツオ	ALL (連)(同) アリーナ
わくわく7	37,263,700	カッツオ	ALL (連)(同) ダンディク
わくわく7	28,942,000	カッツオ	ALL (連)(同) ライ
わくわく7	19,880,300	カッツオ	ALL (連)(同) ティセ
GTIクラブ（最上級）	1′39″379	WZH	ALL
ライデンファイターズ	52,019,940	L2A-大明神♡	ALL　(連)(同) ジッジスピア
レイストーム（R-GRAY2）	25,455,450	アミュー	ALL
バトルガレッガ	14,296,870	MRTA-AFO	ALL ゴールデンバット



ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-9　梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	3,115,600	IML-UUU(た)	ALL 真尾まお
レイストーム（R-GRAY1）	11,741,400	PHGSY-青酸カリ1号-KCN	ALL 自己新ならず
サムライスピリッツ天草降臨	6′21″32	MZB	ALL 蒼月
ダライアス外伝（Xゾーン）	12,602,820	PHGSY-DXG	ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト	979,150	PHGSY-TEA	ALL　中有 リョウコ
ファンタジーゾーン	19,347,300	PHGSY-NOZ	R37
レイボーアイランド	15,422,690	PHGSY-LAY	ALL 残4
ティンクルスタースプライツ	1,580,190	見須一政	ALL イージー設定
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,241,600	IKE	ALLテリー イージー設定
バトルガレッガ	8,116,740	IKE	4号機 イージー設定

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	50,040,460	G.S.K	ALLランデンmkII 連射
ライデンファイターズ	51,467,100	G.S.K	ALLエンデバー 連射
レイストーム（R-GRAY2）	22,329,200	R.	ALL
★餓狼伝説2（キム）	41,318,800	W.Z.H	ALL 連射　必殺
バトルガレッガ	14,358,330	G S K	ALL ミヤモト
ティンクルスタースプライツ	2,880,880	Y.O	ALL メヴィウス
★クイズ　ザ・キングオブファイターズ	2,604,300	W Z H	ALL　連射 正解率98％
★風雲スーパータッグバトル	789,900	MIZ神-ZZ	ALL ジャズウ
X-NENvsストリートファイター	3,243,800	K O S	ALL　連射 春麗×ストーム
ストリートファイターZERO（春麗）	3,392,200	ヨッシーV	ALL　連射 必殺

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	29,031,275	ぼや兄(偽)	ALL B×5
バトルガレッガ	11,003,110	Joupiuss-RYOKO(平)	ALL 残1チッタ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	969,400	TOM	ALL 全勝チン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	828,400	リーフ	ALL マリー
19XX（モスキート）	13,979,300	バイント	ALL 2ミス
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	24,503,160	ばくざん自爆すんな ぼや兄(偽)	ALL B×10
バンバンボール	16,966,248	4日だけしました(ぬ)	ラスボス死
サイドアーム	1,751,400	ゲキにお目こぼし TBZ	ALL

ゲームセンター　ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイカーズ	12,639,500	CAT	ALL コンドル
パズルボブル3（2.5モード）	18,179,480	CAT	ALL
ソニックウイングスリミテッド	2,031,900	参考からあげ松井君	ALL F-15
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,005,400	GEK	ALL ローレンス
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	816,800	HKJ＝ジョモミツ	ALL ボブ

PLAYCITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天地を食らうII（魏延）	4,226,700	AXIOM-H.Y(祭)	ALL連同 鳥0残0
★天地を食らうII（関羽）	4,259,800	AXIOM-H.Y(祭)	ALL連同 鳥0残0
★天地を食らうII（趙雲）	4,399,400	AXIOM-H.Y(祭)	ALL連同 鳥0残0
★天地を食らうII（黄忠）	4,636,200	AXIOM-H.Y(祭)	ALL連同 鳥0残0
ウォーザード（タオ）	4,137,400	AXIOM-DEN	ALL連同 LV20
ウォーザード（レオ）	2,293,500	AXIOM-DEN	ALL連同 LV21
コラムス'97	6,053	AXIOM-Y.N	LV211
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,512,400	まっつん	ALL テリー

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	25,027,400	HYAKU-TTJ 会長	ALL
ライデンファイターズ	46,701,130	F.T	ALL ジャッジスピア
ヘヴンズゲート（ササ）	6′7″60	NOR	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,385,400	大儀チェス	ALLホンフー ギース(乱)有り
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,332,400	K.RPG	ALLテリー ギース(乱)有り
ぷよぷよSUN	560,635	NOO	ALLノーマル 16 連鎖
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,298,700	いかさま神父さま	ALL崇雷 ギース(乱)有り
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,242,800	大儀チェス	ALLビリー ギース(乱)有り

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,242,800	アレン・スタイリー	ALL アレン
ライデンファイターズ	50,613,900	TRA-EZ	ALL (連) ジッジスピア
ライデンファイターズ	44,706,900	TRA-EZ	ALL (連) スレイプ
バトルガレッガ	15,097,520	タコ太	ALL (連) ミヤモト
ぷよぷよSUN（ふつう）	975,442	SPE-SGP-飼葉優里[ぷ]	8面まで
X-NENvsストリートファイター	2,198,900	久々に登場 春野麗華	ALL (連) リュウ、春麗
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,982,900	役に立たんスコアラーの代理スコアラー	ALL (連)(同) 前のスコア

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー	3,110,953	MIZ神-ZZ(か)	ALL 対COM
マネーアイドルエクスチェンジャー	494,502	MIZ神-ZZ(か)	レベル27 練習　64P
レイストーム（R-GRAY2）	26,143,200	HYAKU-TTJ会長	ALL
ウォーザード（ムクロ）	3,829,300	シンショーリューケン	ALL(連)
★戦国ブレード（アイン）	2,103,100	チョコレートさん 元気！キャラメル	2-7(連) ボス
バトルガレッガ	16,084,320	DDI-メロディ	ALL(連) ミヤモト
雷牙	2,235,300	佐々木　けん だっふんだ！	ALL(連)
アルカノイド	817,790	NAN	ALL

ゲームスペース姫路店＆G/Hジョイ　兵庫
姫路市駅前町288　神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヒルクライマー	90点	HKG-DKO(犯)	限界点以上 3回設定
戦国ブレード（アイン）	1,464,900	D-F.E.M	2周目4面 (連)付き
★ハイパーアスリート（100mダッシュ）	6″64	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（110mハードル）	7″52	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（100m自由形）	36″67	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（棒高跳び）	8.88m	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（ヤリ投げ）	119.43m	HKG-DKO(犯)	
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	29.14m	HKG-DKO(犯)	
ハイパーアスリート	20.981pts	HKG-DKO(犯)	ALL

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシングアイ	646,750	Fairy Elf	7面
サムライスピリッツ天草降臨	11′11″08	EDF穴ウメ野郎㊥	ALL

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッドレース（初級、DAY）	2′17″38	P-T	完走　MT
スカッドレース（初級、NIGHT）	2′03″65	P-T	完走　MT
スカッドレース（中級）	2′39″02	P-T	完走　MT
スカッドレース（上級）	2′36″51	P-T	完走　MT
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,008,700	CAL	ALL ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,038,400	CAL	ALL 山崎
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,168,000	CAL	ALL ボブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,037,800	CAL	ALL 双角
マネーアイドルエクスチェンジャー	91,623	チャレンジャー ぷりぷりらんど	CPU8人目
マネーアイドルエクスチェンジャー	59,752	元、ガレージ24を4649	シングルモード

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドオアアライブ（ジャン・リー）	1′42″93	爆乳上等兵 愛機はドダイYS	ALL　ノーマルモードジャンリー
コラムス97（ハードスタート）	2,477	WGP　・	レベル92

●アイリン夢空間（岐阜）
★WARNING！『ウォーザード』で4針ぬいました。まねしないでください。
by トラブルメイカー石

●ゲームセンター　ニュースター（三重）
★担当者は『マリオカート64』にはまりすぎてゲームしていません。一応，全国ランキング10位以内に入りました。

●GAME'S MILK（京都）
★多数の遠征者がありました。ありがとうございます。遠征に来られた人は気軽にお声をおかけください。情報交換をしたいと思います。声がかけにくければ，コミュニケーション・ノートの遠征者の欄に記入してください。今後ともよろしくお願いいたします。

●ゲームセンターシャトー（京都）
★なぜか『がろスペ』が対戦台で復活！異様に対戦が盛り上がってます。古くてもいいものはいい。

●プレイシティチャレンジャー（大阪）
★『ストIII』入荷です。少し『ストII』の頃のにおいがありますね！対戦もスコア・チャレンジも盛り上がってほしいです！
by 店員一同

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野口市高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,328,200	GMT	ALLマイギース1負け
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,308,300	GPN	ALLジョー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,286,200	小林さんへGPN	ALLテリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	950,900	GPN	ALLクラウザー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	922,600	GMT	ALLビリー
ストリートファイターEX	1,251,800	IKQ-LKS	ALL (連) リュウ
コラムス97	2,734	AAC	L.

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,321,100	KAG三厳	ALL C.ジャック
ストリートファイターEX	1,374,500	KAG三厳	ALL ケン
ストリートファイターEX	1,317,700	KAG三厳	ALL 豪鬼
ストリートファイターEX	1,261,700	KAG三厳	ALL ブレア
ストリートファイターEX	1,015,900	KAG三厳	ALL ダラン
19XX (ライトニング)	16,345,500	MIT	ALL(連)矢1 S×7百×5
19XX (モスキート)	15,099,400	MIT	ALL(連)矢1 S×7百×5
ゴーストパイロット	2,936,500	美保基地航空祭 行く〜〜	空中地上は ALL
アルカノイドリベンジオブドー	1,536,740	KAG三厳	ALL
エアコンバットSD (上級)	116,940	XF-2/A使用 リハビリ中ひろぽん	ALL DATC

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	773,461	ZZZ七首	ALL15連鎖ノーマル
D&D	6,549,633	ガッチャメンズ	4人用
パズルボブル3	317,587,660	DSK-BAD	ALL表Vコース、2.5
対戦とっかえだま	2,171,500	DSK-BAK	ALL学園長 20連鎖
タイムクライシス	10′33″27	ZZZめぐみ	ストーリー 1クレALL
X-NENvsストリートファイター	2,107,400	ゴキブリオン	ストーム ガンビット

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	2,057,400	☆KNQ☆	ウルヴァリン &春麗ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,912,300	山根	ダン 1cALL
アルペンレーサー2 (ダウンヒル)	1′46″217	BEE	T.Tハイスピードコース

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,552,800	ねずぎょ	ALL ホンフゥ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,416,800	ねずぎょ	ALL ジョー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,329,600	DUO MAXWELL	ALL ボブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,284,000	AKI	ALL テリー

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイタIII (ショーン)	2,102,800	玉	ALL
ストリートファイタIII (オロ)	2,031,200	玉	ALL
ストリートファイタIII (ケン)	2,000,100	玉	ALL
ストリートファイタIII (ダッドリ)	1,854,700	玉	ALL
ストリートファイタIII (アレックス)	1,689,700	玉	ALL
★リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー)	1,886,500	DOI	SSS×19 SS×1
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディ)	1,672,000	DOI	SSS×14 SS×4S2
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,582,400	G	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (タン)	1,478,500	AH20	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (双角)	1,405,600	DOI	ALL

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ3 (ひたすらモード)	1,185,544	D	最大24連鎖
マジカルドロップ3 (ストーリーモード)	844,308	SIN	最大20連鎖 ストレングス
マジカルドロップ3 (すごろくモード)	752,094	J	最大6マス プリエステス
戦球 (腕前判定モード)	3,455,010	DW!	L80 玉1343個
バーチャロン	5′34″94	RNA	ALL テムジン

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎289-924-5583

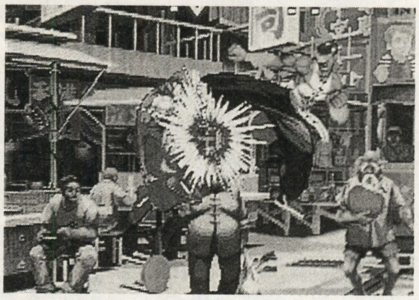
タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,187,400	★一紫災龍	ALL 東
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,740,500	★一暗黒龍	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,532,000	★一新世界暗黒雑枝	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,488,400	★一暗黒龍	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,422,200	ゆうじ君	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,303,100	FAD-IDA	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	12,056,700	K・O・V	ALL
★さるかにハムぞう	174,474	JAN	30面
ライデンファイターズ	53,081,580	クレイジー岩鬼	ALL スレイブ
バトルグレッガ	13,749,290	FAD-LXSVII	ALL(連) ワイルドスネイル

ビックウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,352,400	豪鬼コマンド失敗 BBC	ALL リュウ
わくわく7	28,480,500	DNA しんどいっす。	ALL まるるん
バトルガレッガ	13,294,620	怒首領蜂まちの人	ALL 残3 Gバット
バトルガレッガ	12,998,660	エロ過ぎてチンポもたちませんよ!!	ALL ガイン
バトルガレッガ	11,211,590	首領蜂つながりません	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	9,612,500	首領蜂6,200万ぐらいまではいけそう	ALL チッタ
ダンジョン&ドラゴンズSOM (ファイタ)	3,853,811	ばくだ君	ALL 4分×13
ダンジョン&ドラゴンズSOM	3,698,815	今日の宝箱に死の宣告—— ばくだ	ALL クレリック
デッドォアアライブ	2′03″98	穴	ALL ノーマル
★首領蜂（タイプA）	59,784,370	2周目落ちまくり LADS一長田仙人	ALL残31 周2,770万

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フイターズインパクト	2′12″16	悶悟涙(殺)&サンクス 悶悟涙KMM(終)⑦	ALL(連) ホーネット
ソニックウイングスリミテッド	3,031,500	MIY(幸)	ALL(連) 真尾まお
女流将棋教室 (門下生大会)	135手	G.M.C 悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL
コラムス97	J=5,266	G.M.C.悶悟涙 T.H	レベル185
ストリートファイターEX	1,309,000	2度も同じまちがい繰り返すなよ!	ALL ケン
ヘブンズゲート	4′27″73	負けてる人	ALL(連)(同) エンゲツ
紫炎龍	25,759,910	普通は150万、2倍で300万(さ)(ぎ)	ALL(連) ボス1倍
スターグラディエイタ	1′38″75	活性化or沈静化(ち)	ALL(連)(同) サターン
スターグラディエイター	1′58″64	悶悟涙MLK	ALL(連)(同) ガモフ
スターグラディエイター	2′03″00	悶悟涙MLK	ALL(連)(同) ベクター



高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,076,600	UMEバイソナー	ALL タン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,093,100	UMEバイんなあ	ALL EXタン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	678,100	今夜のKAZ	ALL 只のクリア
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	909,800	YMAねむりん	ALL 山崎
ストリートファイターIII (リュウ)	1,630,300	初日だし…ちょびん♡	ALL 只のクリア
ストリートファイターIII (いぶき)	1,512,800	穴うめごくなが	ALL クリアだけ
ソニックウイングスリミテッド	1,987,400	一刃両断之介	ALL エレン
ウルフファング (スペシャルモード)	3,219,690	ダニエル(谷) 一応…	ALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウォーザード (タオ)	4,247,200	独占禁止法 8号	ALL (連)(同) →LV.20
★紫炎龍	26,626,320	のんびりやるっす GDS-OOT	ALL (連) 残×6 激甘
★アルペンレーサー2 (T.Tテクニカル)	2′04″811	GDS-OOT	ALL 論外 ダウンヒル
アルペンレーサー2 (レースハイスピード)	1′38″099	GDS-OOT	ALL 満足 ダウンヒル
ソニックウイングスリミテッド (まおまお)	2,925,800	FTC-MIY	ALL (連)
ウォーザード (タバサ)	7,669,600	これまた穴ウメっすね… (局)長	ALL (連)(同) →LV.29
ガンブレードN.Y (S.A)	87,046	アロハ男爵	ALL
サイバーコマンドー (アンドロメダ)	2′26″78	GDS-OOT	ALL 連射なし。

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	917,800	GET-K.F	ALL ジョー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	777,500	Y.T	ALL 双角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	733,300	GET-WDC	ALL ホンフー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	641,000	C.F	ALL マリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	629,400	C.F	ALLフランマ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,063,200	GET-K.F	ALL JIN
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	647,200	D.K	ALL ダック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	729,800	GET-WDC	ALL キム

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　プラザビル1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	180,200	りょー子	
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,040,100	渡辺　登志彦!	ALL　?
ガンネイル	4,989,100	西山ポン	
デカスリート (砲丸投げ)	25.39m	うんこ	
サボテンボンバーズ	13,777,200	CAN	36面

●ゲームスペース姫路&G/Hジョイ（兵庫）
★愛媛のSUR-RT犯社長，2日間でしたがありがとうございました。また暇と金さえあれば，いつでも行きたいと思います。その他で会った方々にも（バンバンの人など）感謝！
BY　SUR-DKS犯

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
★「謹賀新年ときメモ・ポスター」残りわずかです。お早めに。

●PC島大前店（島根）
★『鉄拳3』3月12日入荷！ もちろん対戦台です。『ソウルエッジ』対戦台もあります。腕だめしはいかが？

●サブカルチュア（福岡）
★某氏が「ウォーザード」をとばしすぎているので，つらいです。もう少し手加減してもらいたいと思うのは，私だけ？　by タオ係

●青木玩具（長崎）
★みなさん，すみません。『ストEX』入荷しませんでした（なんで？）。そのかわりといっては何ですが，必ず『ストIII』は入荷します。期待していた人たち，どうもすみませんでした。ちなみに，『ソニックリミテッド』は入荷すると思います』。

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ロードランナーIV	20,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ロードランナーIV	20,000円	'86年	アクション	有	有		メッセサンオー
メジャータイトル2	15,000円	'92年	スポーツ				秀和
R-TYPE	12,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
トンマ	12,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー

SNK

リアルバウト餓狼伝説スペシャル	85,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
サイコソルジャー	80,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
サスケVSコマンダー	30,000円	'80年	シューティング	有	有		トライ
ブレイカーズ	20,000円	'96年	対戦格闘				秀和
ASO	14,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
サムライスピリッツ天草降臨	10,000円	'96年	対戦格闘				秀和

カプコン

X-MEN vs. ストリートファイター	100,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 79,000円	ソフトショップ★マリオ
ウォーザード	89,000円	'96年	格闘アクション				秀和
ストライダー飛竜	85,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターZERO2アルファ	75,000円	'96年	対戦格闘	有	有	国内ROM 48,000円	ソフトショップ★マリオ
パワードギア	50,000円	'94年	アクション				秀和
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
天地を喰らう	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーヴルスーパーヒーローズ	43,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM 23,000円	ソフトショップ★マリオ
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
パワードギア(カートリッジ)	38,000円	'94年	アクション				秀和
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダンジョンズ&ドラゴンズ	35,000円	'94年	アクションRPG	有	有	ROM	トライ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラッシュ&クラッシュ	20,000円	'86年	レース	有	有		カナヤ商会
ソンソン	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
マッドギア	18,000円	'88年	レース	有	有		カナヤ商会
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ナイツ オブ ザ ラウンド	15,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
マジックソード	15,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
戦場の狼	8,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイアハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

コンバットスクール	55,000円	'87年	アクション	有	有	パネル付	カナヤ商会
ツインビー	40,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
シティボンバー	25,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	23,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクションRPG	有	有		トライ
タイムパイロット	22,000円	'82年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
タイムパイロット'84	22,000円	'84年	シューティング		有		ファンタジークラブ
グラディウスII	20,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ダブルドリブル	20,000円	'86年	バスケット	有	有		カナヤ商会
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ジャッカル	18,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
メガゾーン	18,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	16,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
餓流禍	10,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
少林寺への道	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
パロディウスだ！	6,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
魂斗羅	6,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
出たなツインビー	6,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
サプライズアタック	4,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ジャレコ

サターン	53,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゲーム天国	32,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
シティ・コネクション	32,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
チェックマン	28,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ぶたさん	25,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	22,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
破兆	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フォーメーションZ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フィールドコンバット	13,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	12,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エクセライザー	10,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ピンボ	10,000円	'84年	ピンボール	有	有		カナヤ商会
ソルダム	5,000円	'92年	パズル	有	有		メッセサンオー

セガ

ファイティングバイパーズ	125,000円	'95年	対戦格闘				秀和
ごんべえのアイムソーリー	40,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ソニック ザ ヘッジホッグ	40,000円	'92年	アクション	有	有	パネル付	カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イースワット	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
サンダーフォースAC	20,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソニックブーム	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ベイルート	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
フラワー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	16,000円	'86年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ブロックギャル	12,000円	'85年	ブロック崩し	有	有		カナヤ商会
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
ドラゴンボールVRVS	8,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ザ・Jリーグ1994	3,000円	'94年	スポーツ	有	有		トライ
ぷよぷよ	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
クラッチヒッター	2,000円	'91年	スポーツ	有	有		メッセサンオー

タイトー

レイストーム	99,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ディフェンダー	85,000円	'81年	シューティング	有	有	電源・ハーネス付	カナヤ商会
タイムトンネル	62,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイキックフォースEX	35,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ポートマン	35,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ

ミッドナイトランディング	32,000円	'87年	フライトシミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ザ・ニュージーランドストーリー	30,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カブキZ	28,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ライディングファイト	25,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	25,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
レイメイズ	25,000円	'88年	ドットイート	有	有		トライ
インセクターX	20,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザインドスリーナー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
レイフォース	18,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ライディングファイト	15,000円	'92年	アクション				ファンタジークラブ
レインボーアイランドEX	15,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
スーパークイックス	12,000円	'86年	陣取り	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	10,000円	'86年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
スラップファイト	10,000円	'85年	シューティング	有	有	JAMMA版	メッセサンオー
奇々怪界	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

データイースト

スカルファング	28,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
ウルフファング	14,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクモ

デッドオアアライブ	160,000円	'96年	対戦格闘				秀和
アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スイマー	18,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ワイルドファング	17,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ガズラー	14,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
でろ〜んでろでろ(ソフト)	10,000円	'96年	パズル				秀和

ナムコ

ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
パックマン	55,000円	'80年	ドットイート	有	有		カナヤ商会

メルヘンメイズ	52,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ギャラクシアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有		カナヤ商会
リブルラブル	45,000円	'83年	パズルアクション				ファンタジークラブ
ドルアーガの塔	30,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
リブルラブル	28,000円	'83年	パズルアクション	有	有		トライ
ダートフォックス	25,000円	'89年	レース	無	有		カナヤ商会
ニューラリーX	25,000円	'81年	アクション	有	有		トライ
源平討魔伝	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スプラッターハウス	23,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
オーダイン	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンセイバー	22,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
マーベルランド	22,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パックマニア	20,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
ギャラガ	15,000円	'81年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	10,000円	'82年	アクション	有	有		トライ

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'85年	ボクシング	無	有		カナヤ商会
ドンキーコング	38,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJR	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
SDガンダムネオバトリング	6,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ライジング

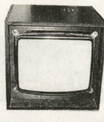
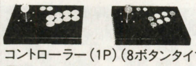
バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
バトルガレッガ	39,000円	'96年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■秀和：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ…………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

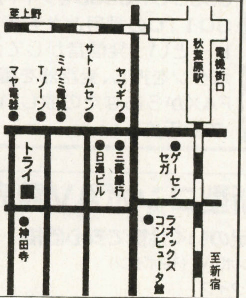
シグマ電子

AV-5000……………………¥26,000
Σ8000………………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

NICOS
クレジット取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
10ヤードファイト 5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 3K
ぐっすんおよよ 3K

SNK
サイコソルジャー 68K
サスケvsコマンダー 28K
ギャングウォーズ 5K
ストリートスマート 5K
イカリ Sなし 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
エグゼドエグゼス 28K
ガンスモーク 28K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
アレスの翼 18K
チキチキボーイ 20K
ひげ丸 18K
大魔かい村 18K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
ストライダー飛竜 28K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K

コナミ
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 3K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 18K
パンクショット 3K
すすめ対戦ぱずるだま 10K
サーカスチャーリー 15K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
ロッドランド 15K
セイントドラゴン(天聖龍) 6K
スーチーパイⅡ(ロム) 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
アッポー 15K
フリッキー 12K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
シャドーダンサー 8K
ボナンザブラザーズS24) 10K
ガルディア 15K
ごんべぇのあいむそーりー 18k
テディボーイブルース 18K
青春スキャンダル 15K
アップンダウン 18K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 20K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス 各1K
バーチャーファイター 10K
(コンボ用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
パズニック 10K
バブルボブル 15K
黄金の城 28K

飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
レイメイズ 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア25K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 2K
バブルシンフォニー 1K
エレベーターAcリターン 1K
パズルボブル2 1K
アッカンベーダー 1K
逆鱗弾 1K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
〃 〃 2 10K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 5K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 1K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 3K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
コスミックモンスター 88K
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ユニコーン 10K
Mr.Do ワイルドライド 12K
ジャンピングジャック 15K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K
スイマー 18K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1 12K
〃 〃 Vol2 35K
マーベルランド、オーダイン 18K
アサルト パネル付 28K
ニューラリーX 15K
ドラゴンスピリット 28K
グロブダー 25K
マッピー 15K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 28K
コズモギャングビデオ 5K
スカイキッド 28K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
スーパーパックマン 28K
ゼビウス 10K
ティンクルピット 3K
ギャラガ 5K
パックギャル(ミスパック) 10K
パックマン(c)ハングリマン 10K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付 5K
SI ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ぴすとる大名 ギャラガ88、ワールドコート、パックマニア

その他
戦国エース 15K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 3K
ハイパーデュエル 8K
スカイスマッシャー 3K
ポラックス 2K
SDガンダム、上海 各2K
ニュージグザグ 10K
ブレイゾン・ガルメデス 各2K
ドンキーコング 28K
クレージーコング 10K
ファイアーバード(c) 18K
連珠貴族 3K

―珍品・逸品―
サーカス(風船割り) 80K
カベール P付 38K
バーディ 12K
ポレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン 38K
Qバート 38K
フェニックス 10K
センチィピード アタリ 48K
ブラックホール 18K
レッドUFO 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K
ストリーキング 28K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各2K
トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K
スーパー〇禁版 10Kスーパーリアル Ⅲ 4K スーパーリアルⅣ5K
スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38K〇
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K〇
ストライクファイター	(a)	25K〇
スーパーチェイス		28K
サンダーセプターⅡ		28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティックストーム		38K〇
ナイトストライカー		38K〇
ウォーリアブレード		10K

V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ヤマト便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます

送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

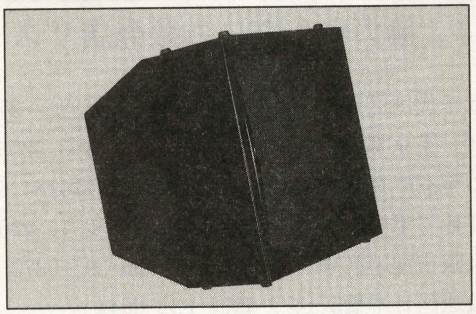
定休日 日曜日(祝日は営業します)

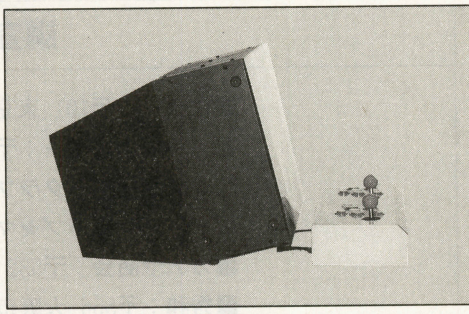
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000(程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

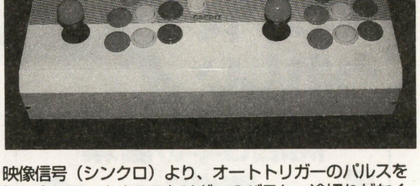
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

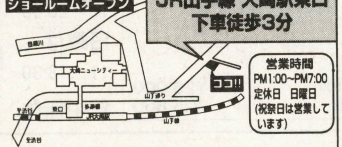


映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"(12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

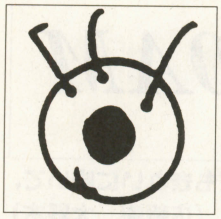
ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047



速報「ゲムドラナイト」放送局拡大！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

真説サムライスピリッツ～武士道烈伝 ドラマCD／SNK

CD ¥2548(税込) 97.4.9 ON SALE

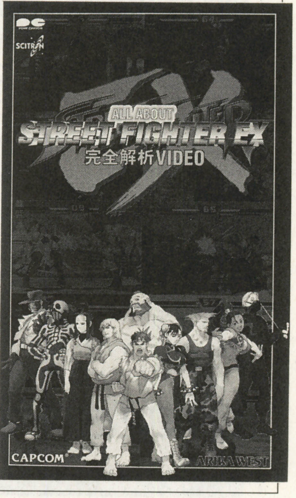
今，魔王・天草四郎時貞とサムライたちの物語の幕が開いた――。あのアーケードスペックRPGがオリジナルアルバムに引き続き，ドラマCDで登場。声優陣はチャムチャムの千葉麗子天姫・時姫には岩男潤子と豪華オリジナル声優に加え，さらに「ゲムドラナイト」のパーソナリティ氷上恭子も参加！ 今回も千葉繁氏の演出が，「サムライ――」の世界を堪能させてくれますデス。

とここで速報！「子安，氷上のゲムドラナイト」4月より放送局拡大決定!! これで東京放送／北海道放送（深夜25:00～25:30），毎日放送(21:25～21:55)，RKB毎日放送（深夜24:40～25:10)になりました。毎週日曜日，みんなァ，聴いてねェー。

ALL ABOUT STREET FIGHTER EX 完全分析VIDEO ARIKA WEST CAPCOM

VIDEO&LD ¥5040(税込) 97.4.9 ON SALE

基本動作から驚異の連続技，華麗なる対戦まで，「ストリートファイター EX」のすべてをここに凝縮！ガードブレイク／スーパーコンボ／スーパーキャンセルなど「EX」の新システムとそのテクニックを徹底解析，さらに超絶技巧による華麗な対戦も収録した最強ビデオの登場だ。2次元キャラを3Dポリゴンにしただけでなく，様々なオリジナル要素が導入されているこのゲーム，世界最強プレイヤーたちによる収録現場はまさに格闘のステージ。上級者の方も文句なしに楽しめる対戦も確実のおさえ，通り一遍の対戦ビデオではない究極の解析ビデオの誕生だ！



REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL／SNK

VIDEO ¥5040(税込) 97.4.18 ON SALE

登場キャラ全20名にEXキャラ4名を加えた「リアルバウト餓狼伝説SPECIAL」。その苦手キャラの攻略に「NEO・GEOフリーク編集部」が立ち上がった。監修を務める彼らの対戦を中心に，連続技から対戦プレイ，テリーによるCPU攻略と，まさに目からウロコ状態の連続！ スーパープレイヤーたちの華麗なるバトルを存分にお楽しみください。音声では舞とブルー・マリーがたっぷりナビゲーションしてくれちゃうんですよ。もうエンディング，スタッフクレジット＋オマケ映像までオイシイとこどりのビデオです！

デジタルアンジュ ―電脳大使SS― 徳間書店インターメディア

CD ¥2548(税込) 97.4.18 ON SALE

電脳大使「デジタルアンジュ」を愛する想いがぎっしりとつまった，メモリアルサウンドトラックここに登場！ ゲームに使用されたインスト10曲はすべてオリジナルコンポーザー・谷本真規氏により新たに完全フルアレンジ！加えてエンディング曲（歌：井上喜久子）はフルコーラス完全バージョンで収録そしてラジオでオンエアされたドラマではなく，原作者・古雅ちはや氏により書き下ろしていただいた，オリジナルキャストの声優によるミニドラマも追加！ うーん，これ以上何を望もうか（いや望まない）。聴きませう。

COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON!

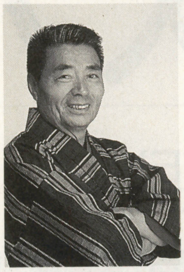
- ●CD97.5.2 ON SALE －RADIO DRAMA－「CLOCK TOWER2 ドラマCD／HUMAN」¥2548(税込)
- ●CD97.5.16 ON SALE －SCITRON 1500 SERIES－「ソルディバイド／彩子」¥1529(税込)，－SCITRON 1500 SERIES－「マネーアイドルエクスチェンジャー／フェイス」¥1529(税込)，－Fantastic Character Series－「ADVANCED VARIABLE GEO／TGL」¥2548(税込)
- ●CD97.6.4 ON SALE －RADIO DRAMA－「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編／SNK」¥2548(税込)

SCITRON INTERNET情報 http://www.scitron.co.jp/

Imagineer-Cafe2:00AM

imagineer

4月といえば，入学式，入社式，フレッシュな新風が吹き込む季節ですよね。外はあったかくなって，桜もきれいに咲いて，みんなお花見なんかいくんでしょうね。でも未成年のみなさん，お酒は二十歳になってからですよ。　（広報課　大野木）

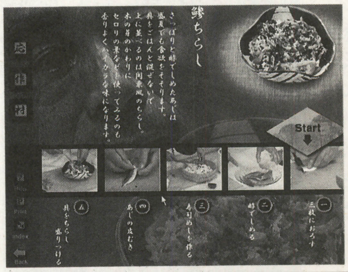


クリッククッキング3
道場六三郎
家庭で作れる“みちば和食”

さて，世の中お花見で盛り上がっていますが，皆さんちゃんとお弁当なんか作って持っていくんでしょーか？今の世の中，弁当といえばコンビニでチンの世界，ひょっとしてコンビニにお花見セットなんかも売ってたりするんですかね？でも，やっぱりお弁当は家で作るのが一番。なんてたって料理は愛情ですからね。そこで，みなさんの愛情にも豊富なバリエーションをつけてもらおうという“イマジニア・愛の企画”がこの「クリッククッキング」シリーズなのです（かなり強引）。第１弾は龍的五千年，もとい中国四千年の“食人”『周富徳』，第２弾が笑顔が素敵なイタリア料理の雄，『カルミネ』でした。そして今回発売となった第３弾が，言わずと知れた鉄人，『道場六三郎』なのです。こちらのソフトはWin版，Mac版ともに３月14日に同時発売しておりまして，現在お店で買えちゃいます。価格は5800円と結構手ごろです。お金で愛は買えませんが，愛のバリエーションは増やせます。そう，その一つが手作り料理なのです。さあ，そこのあなたもこの“道場”で愛の手作り料理を覚え，彼女にお弁当渡しながらアタックだっ!!（注：本当にやると，ほぼ確実に疎ましがられることでしょう。人生に望みも何もなくなって博打に身を焦がしたい若人はどうぞご自由に。責任はとれませんが，お便りなら下記の住所まで）

今日のテーマは？

えー，ここまで読んだみなさんはこの『クリッククッキング３：道場六三郎　家庭で作れる“みちば和食”』がどんなソフトなのか，おそらくぜんぜんわかってないと思います。内容を簡単に説明すると，道場六三郎氏とそれに続く挑戦者たちとのめくるめく闘いの中から生まれる友情，ほのかな愛情，豊かな熱情などが入り交じった青春スペクタクルシミュレーションRPG**などでは決してありません**。これは一言で言えば，道場氏本人が作っているところを撮影した**純粋なレシピソフト**です。四季折々の料理献立が収録されており，それら一つ一つのレシピを道場氏が懇切丁寧に教えてくれているのです。これなら男の子でも大丈夫。今では「料理の一つもできないってなにそれー，まじむかつくー」みたいなことをぬかす女性が多いご時勢です。みんな，がんばって料理覚えようね。で，花見にはお手製の弁当をもっていくのだ！本ソフトに収録されている春の料理「鯛の頭のちりむし」なんかがもしお花見の席で君のお弁当に入っていたりなんかしたら，きっと周りの女子たちは「えー，気持ち悪一い。魚って骨あるしー」みたいなこと言って君を絶望の渦に突き落としてくれるでしょう。でも，いいよね。だって，それも愛の形なんだから…。



お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　営業企画部　広報課

©中録サービス1997／お喜楽三昧1997

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

毎日，ぽかぽかお天気。春ですねぇ。読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか？よ〜こちゃんは毎日ルンルン気分。なぜかって？それは，よ〜こちゃんは四季の中で春がい〜っっちばん好きだからなのです。春はいいじゃあないですか。毎日こうお天気がいいと，こころがウキウキしてきたりしませんか？さぶーい冬がやっと終わって気分が開放的になったり，天気が良いと家の中に居るのがもったいなくて，活動的になったり，かわいいお花（よ〜こちゃんは黄色のチューリップが好きなんだけどね）がい〜っっぱい咲いたりなんかして，やっぱりよ〜こちゃんは春が大好きなのです!!そのお花のせいで花粉症で悩んでいる方はちょっとお気の毒だけどね…。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜///

AOKI×AOKI

みなさんこんにちはっ！清明の春，いかがお過ごしでしょうか？僕は花粉症と葛藤の日々を過ごしております。さて，今月は例の合い言葉『G.C.R』についての新たな3文字の答えを発表します。その，新たな3文字の答えは『D.B.J』でした。4月号のクイズでお葉書を出していただいた正解者の中から抽選で5名様に，プレゼントを贈りますから楽しみにしていてください。また，当選発表は来月号で発表いたします。

「さあ，新たな3文字がでましたねぇ。またまたこの謎（かってに謎になってますが）を解くカギがあるので教えましょう。今度はこの『D.B.J』が2文字になるのだ。ヒントは1．『ミ？ク？パーなどの車の脇に貼ってある。』2．『野球の審判が叫ぶ』3．『Aから48と28で2周目』なのである。三つのヒントがあるが，どのヒントで解いても答えは2文字になるので頑張って解いてみてくれ（ちょっとムズカシイかな？）。今回は『D.B.J』にぜんぜんタッチしていないヒントだけど，後ほどその意味を教えます（ちゃんとした意味があるのだ）。解けた人は先月号同様，葉書に郵便番号，住所，氏名，年齢，電話番号，好きなゲームジャンルをお書きのうえ，『ベーマガ5月号合い言葉プレゼント係』までお送りください。正解者の中から抽選で5名の方に，素敵なプレゼントを差し上げます。また，お葉書コーナーのタイトルも募集中ですのでよろしく！タイトル募集のお葉書が1番乗りだったのは京都府のP.Nマイコさんでした。京都府のP.Nマイコさん，機会があればまたお葉書くださいね！

SPS最新情報：今度からここにみなさんが気になるNEWゲーム情報など，かなり具体的かつシンプルな情報を記載していきます。今月の最新情報は『みなさんビックリ，そんなのでるのっ!?』です。ハハッ，わかんないよね。失礼しました。

ところで，AOKIはスキー場にまた行ったんだけど今回は最悪な天気だったよ…。しかもその日の帰り道は事故のため渋滞。途中の温泉に行くまでスゴク時間がかかって大変だった。でも，温泉の後はキレイさっぱりほのぼの気分で『終わり良ければすべて良し』って感じでいい休日でした。っつーことでまた来月，バイバーイ。

よ〜こちゃんのひとりごと

“じゃじゃ麺”ってご存知ですか？いきなり“じゃじゃ麺”なんていわれてもなんのことやら？という方も多いのではないかと思いますが…。先日，よ〜こちゃんの友人が突然「ねぇ，じゃじゃ麺って知ってる？食べたことないよね，食べにいぐべ〜」なんて福島弁もろだしで言い出したのです。よ〜こちゃんもじゃじゃ麺なんて食べたこともなかったし，もちろん見たことさえもなかったので，すごく興味がわいてきて，なんとわざわざ盛岡まで食べに行ってきちゃいました。う〜ん，盛岡は遠かった…。まずは，じゃじゃ麺って何？という方のために少し説明をしましょう!!じゃじゃ麺とは，ゆでたうどんの上に肉味噌のようなものがかけてあって，そこにお好みにあわせて，ラー油をかけたり，酢をかけたり，にんにくをかけたり，しょうがをかけたりと，自分の好きな味にかえて食べるうどんのこと。（これはよ〜こちゃんが感じたことなので，それはちがうぞ〜っっ!!という方がいたらごめんなさい）。味のほうはというと，うん，おいしかったですよ。よ〜こちゃんの行ったお店はじゃじゃ麺専門のお店で，お店に入ったとたんに大盛りですか？普通盛りですか？なんて聞かれちゃって，初めてのよ〜こちゃんはちょっとびっくりでした。

みなさんも，盛岡まで行くことがあれば，ぜひ一度は“じゃじゃ麺”を食べてみてはいかがでしょうか？

仮お葉書コーナー

え〜と，まだ新しいコーナーのタイトルが決まっていないので，今回は〈お葉書コーナー〉ということで。今月もたっくさんのイラスト葉書ありがとうでござる。 By よ〜こちゃん

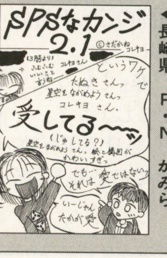
もちろんオリジナルでもOKですよ。よ〜く見るとこのバイクのナンバープレートは福島，しかもSPS（?）じゃないですか!!
◀兵庫県　P・N　柳蛙

なんと，このお葉書は2人の合作なんですって。（極堂さんより，ともこちゃん遅くなってゴメン…。）
◀岐阜県　P・N　極堂&
三重県　P・N　ともこざる

しをんさんもゲーム苦手なんだ。仲間がいてよかったわ…。
◀徳島県　P・N　早蕨しをん

キャロットジュース，よ〜こちゃんも最近飲んでますよ。おいしいですよね〜。
◀宮城県　P・N　丹波屋又蔵

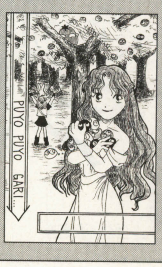
ハッピーバースディ!!14才，その若さがうらやましいわ…。受験勉強，大変だろうけどがんばってね。
◀東京都　P・N　みどひ



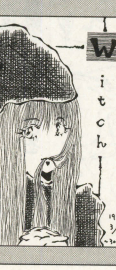
たぬきさん，星空をながめようさん，コレキヨさん，かみらさんのあつ〜い思いが届きましたか？
◀長崎県　P・N　かみら

シェゾにはやっぱり夜が似合うね。う〜ん，月がとってもリアルだわ。
◀滋賀県　P・N　霜月まくら

このイラストはぷよぷよのウィッチさま。かわいく書けてるよね。
◀神奈川県　P・N　松田ばんれい



はじめまして。あれ？後ろの木には，ぷよぷよの実が…。これからもよろしくね！
◀東京都　P・N　比呂（初）



一応（笑）はじめまして。プリクラで撮ったかわいいシールを貼ってくれました。ありがとね。
◀三重県　P・N　時給30円（初）

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

梅の季節ももう終わり。そろそろ周りもいい陽気，満開の桜の下でお花見に興じたいですね。T・Aのいるカプコン東京支店は，すぐ近くに新宿中央公園という大っきな公園があるので，お花見，というと皆でそこへ出かけます。
広々としてなかなか良いところなので，近くの方は一度散歩にでも来てみてください。
舞い踊るCAPCOM社員に会えるかもしれませんよ♪
では！春らんまんのソフト情報，ご賞味くださいませ。

春はなないろどんな色，新作ビデオ情報

誠に残念ながら，今月は発売ソフトなし！です。なので，春らしく（?）4月に発売のビデオ紹介をさせてもらいま～す。

◎あの「ストリートファイターIII」，早くもビデオCD化！！！

●本邦初，「ストIII」開発者によるゲーム対戦バトルを収録!! 対戦を交えながらの開発者マル秘トークは必聴！

普段では見られないプロデューサーのデスクも徹底分析。

●「ストIII」企画マンが自ら語る，各キャラクターの特性及び攻略法情報!!

●各キャラの必殺技，スーパーアーツをオリジナル画面で完全収録!!

●もちろん，キャラクターのイラスト・原画集も内蔵!!

●『ショーン』のキャラクターボイス担当，千葉一伸氏による絶妙のナレーション！

ビデオCDの機能をフルに生かし，盛り沢山の内容で迫ります。

4月23日（水）登場!!

春の嵐呼ぶAC情報

ついに登場，大好評稼働中の「ストリートファイターIII」，もうみんなプレイしてくれてますか？ ついに『NEW GENERATION』を迎えたシリーズ最新作，続々参入の新キャラ，ガンガン使ってみてくださいね！

…そしてもうひとつ。カンタン操作で君だけの似顔絵スタンプが作れちゃう，『マイスタンプ』ただ今制作中！ 画面の前で「ハイポーズ！」これだけで世界にひとつだけの似顔絵スタンプのできあがり。さらには線のタッチまで選べてしまうすぐれモノ!! 他にも，可愛いイラストスタンプもできます。

120種類ものフレームから，お気に入りのスタンプを作って自慢しちゃいましょう。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

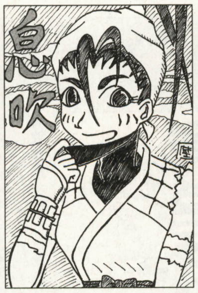
カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン 編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

今月は投稿が少ない！と思ったら，ちょうど試験シーズンまっさかりでした。次回ははりきって描いてね!!



葉書は天地逆だったけど，忍者のいぶきだからOK（笑）。文字が無ければ逆さに載せたかも！
◀宮城県・りくすけ

リアルタイプ「スパズル」？ 衣替えもいいよね。励ましのお言葉，有り難う
◀大阪府・榊原 架威

『魔界村』とは嬉しい。パズルゲームのアーサーとアスタロとの「謎魔界村」もプレイしてみてね！
◀宮城県・お調子者55号

着せ替えモリガン，人気高し！ 踏みつけられてるのは，ガーゴイルでしょうか。
◀東京都・Mr・Xmas

「リュウ」ですね。住所ないのになぜ届いたの…？ 格好いいので載せましたが。
◀ストロバヤ

むちゃ色っぽいフェリシア。4月から山ごもり…って，どこに行くの？（まさか修行の旅？）
◀三重県・ともこ さる

春だからプレゼント／T・Aの小部屋

いよいよ新学期，97年度もスタート!! ちょっと新しいこともしたいな，というわけで，気まぐれにコーナーを作ったりしてみちゃったりします。題して「T・Aの小部屋」，基本的に何でもありのごった煮スペースです。今回は，スタートを記念して，このコーナーの読者にプレゼント！（パチパチパチ）

上で紹介した「マイスタンプ」（イラスト）と，東京ゲームショウで配布したプレミアムグッズを抽選で2名の方へお贈りします。

応募は，「CAPCOM WORLD」まで住所・氏名・年齢・電話番号・ご意見ご希望…そしてこの質問の答えを書いて送ってください！

Q：「このページに，『春』という文字は，一体いくつあったでしょう？」

締め切りは5/7（水）当日消印有効。

イラストの裏を使っての応募もOKでーす。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

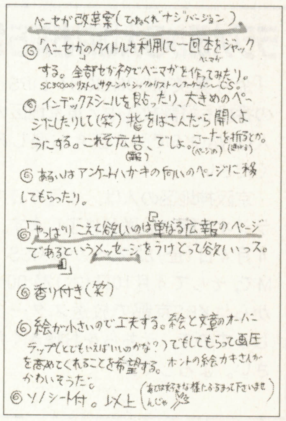
マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

ーと，いうわけで…今月はおたより特集だっ!

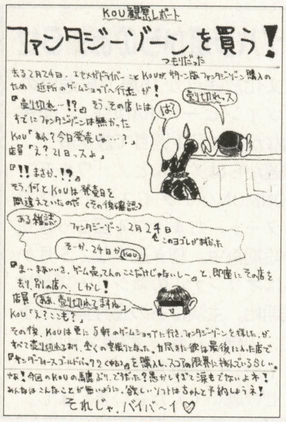
さて，ここ数ヶ月迷走を続けている「ベーセガ」ですが，おたより募集をしまくってるわりにおたよりが掲載されていない事実にハタと気づいて，今回はおたより特集をすることになりました。なんとここでおたよりを紹介されたみなさんには，もれなくSEGAのオリジナル・テレカが送られます。では，いってみましょう!!

山形県・おーすん ㊕「ハガキをたくさん送るのでやめないでください」とは，泣かせてくれます。

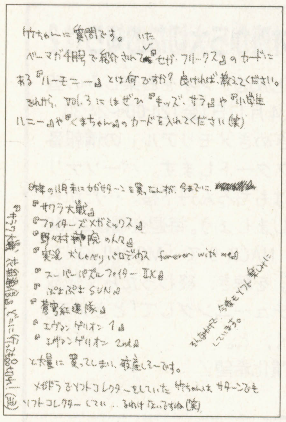
福岡県・菅 章裕 ㊕全部セガネタでベーマガを作ってくれって?どうですか，担当のO川さん。



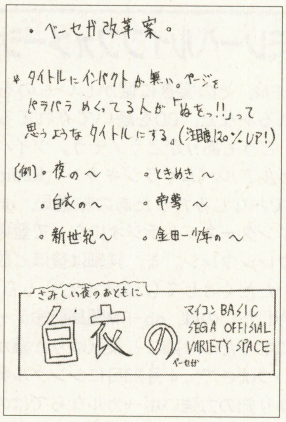
神奈川県・KOU ㊕おかげさまで「ファンタジーゾーン」は大好評。作り込みが違いますからねぇ。



神奈川県・みるきぃぷりん ㊕「ハーモニー」というのはセガの社内報。社外の人は見れません。

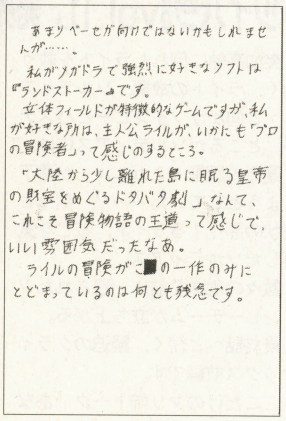


神奈川県・K・G・B(カーゲーベー) ㊕「白衣のベーセガ」って…。「野々村病院」を思い出しました。



和歌山県・敬称略 ㊕ソニックがいよいよ眠りから覚めるときが…。ゲームショー見てくれました!?

埼玉県・若松朋久 ㊕「ランドストーカー」は，ユーザー時代にやりこみました。すげムズだったね。

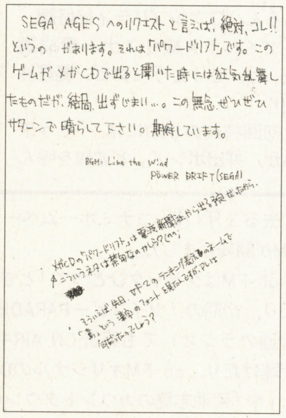


神奈川県・岩本奈緒子 ㊕人気爆発の「サクラ大戦」。秋にはOVAもスタートするらしいし…。

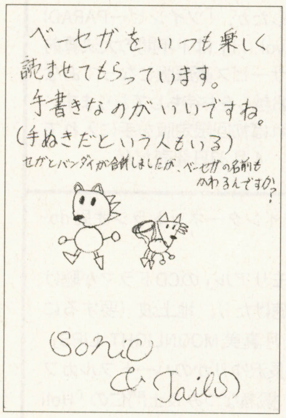
三重県・とらい ㊕「サクラ大戦」ファンは，本当に多いですね。続編希望のおたよりもたくさん。

愛知県・栽刃鋭人 ㊕「スペハリ」も心のゲームな人が多いですね。

神奈川県・みるきぃぷりん ㊕毎月「なにわ通信」を見て，いつ出るか楽しみにしてたものだよ。



大阪府茨木市・林 健二郎 ㊕「手書き」を「手抜き」と言われると，オレは寂しい気持ちになるよ。



このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

そんなわけで，今回はおたより特集でした。来月がどうなるかはヒ・ミ・ツ。
まだまだおたより少ないので，イラストなんかもたくさん送ってね!! じゃあ，また来月!!

コナミ続。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

今回は告知多し！いろいろ新しい生活がスタートしたかも知れませんが，この機会にラジオとCDの聴取習慣をフィックスしていただけるとうれしいな，と。以下のお知らせ群を参考にしてくださるとさらにハッピーハッピー！

ラジ恋班から

「金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋をして」略して「ラジ恋」。ラジオ番組の制作現場を垣間見ながら，大人の恋愛を楽しんでしまおうという主旨のオリジナルドラマCDです。本当のエピソードとフィクショナルなプロットが入り交じってのラブストーリーのリアリティをお楽しみいただきたい。

4月9日には第3弾が発売。真美と煮えきらない彼氏との今後の展開は？桜ちゃんが好きな相手は誰なのか？思わせぶりなセリフで伏線が張りめぐらされる「ラジ恋」，いよいよ核心に向かっていきます。まだ聴いてない人，まだ追いつけます。聴いてみてくださいね。

ラジオ班から大切なお知らせ

「金月真美MOONLIGHT LIPS」の番組も好評放送中！東京地区の人はNACK5で引き続きお楽しみください。

京阪神地区の人は，4月6日でラジオ大阪の放送が終了します。4月4日(金)22:20〜からKISS FMで，そして4月10日(木)24:00〜からはKBS京都で放送スタートしますので，そちらをお聴きください。よろしく！

ツイパラ班からのお知らせ

文化放送ほか15局で放送中の「ツインビーPARADISE3」は残念ながら4月1週目で放送終了。翌週からは！なんと！「ワルモンMONMONパラダイス」がマジでスタート。おまけに4回こっきりの短期集中。聴き逃すな！5月からはオリジナルの新シリーズが放送開始。主演はあの金月真美（予定。詳細は次号）！和製シャロンストーンに挑戦か!?

ぜひ聴いてくださいましまし。

ラジオ班から大切なお知らせ2

文化放送ラジオをお楽しみの皆さん。4月11日(金)24:00〜24:30，「ときめきメモリアル」の情報番組がスタートします。パーソナリティはもちろん丹下桜。…だからこうしましょう。毎週金曜は23:30からNACK5で「MOONLIGHT LIPS」を聴き，終わったら文化放送にチューニングして「ときメモ」を聴く，と。

習慣化希望！

コナミレーベルインフォメーション

db-FM。その響きに懐かしいものを感じてくれるあなた，CDを聴いてくれてるんだねぇ，どうもありがとう！そう。ツイパラのボーカルアルバムやラジキャン（Radio Canvas）でおなじみだったあの放送局，db-FMが，インターネットラジオになって登場！もう，ウレシウレシ。ま，詳細は後ほど説明させていただくとして(たのむぜむらっち)，今回紹介したいのは，db-FM開局記念テーマソングになったゆり姉こと長沢ゆりか嬢が歌う「強いつばさで」。4月23日にシングル発売です。ゆり姉の力強いボーカルならではの，意志をもった1曲。一度聴いたら，気づけばロずさんでいる自分がいます。でも，なんてったってさゆ鈴が好きなのはカップリングの「瞳が忘れない」。これは絶対聴いてほしいなあ。さわやかなタイトル曲に対して，ちょっと妖しい魅力をもった刹那系ビート曲とでもいいますか。これよ，これ。

さゆ鈴のひとりごと

新生活に突入した皆様，如何お過ごしですか。五月病には十分お気をつけくださいまし。

何となく日々を過ごして，春を迎えた皆様，お気持ちをお察しいたします。いろいろありますが，がんばっていきましょう。そんなこんなで眠い春。この春の目標は頂いたお便りのお返事，ですね，やはり。

アヴェ

全国の186万2千人の「ときメモ大好き野郎どもの皆様♥」。ども，アヴェです。今回はサス兄（流石野D）が超おいそ（忙しい）ので，代わって書いちゃいます。いや〜，月ときNo.10ですよ。目玉は，詩織ちゃんのバスルームトークだったかねぇ。やっぱ，男更かな？でも，桜ちゃんトークも聴きたいな。歌も，物想い図書館も超ききた〜い。マイスウィートゆかりん♥のドラマはどうなっちゃうのか超心配って感じだし……。君のお葉書だってきっと読まれてるんだから。こんなに目玉が多かったら，昆虫みたいですねぇ(寒……)。ま，一言で表すと「充実のコンテンツ」な感じかな。そんなにすばらしい「月ときNo.10」は，全国のCDショップで買えるのだ。発売は，5月7日でしゅ。アヴェはもう聴いたんだけど，激ときめいたぜっ。

うれしいお知らせもあるよ。「ときめきメモリアル　MIDI collection」（MIDIデータ付き）という素晴らしいものも創ってるんで，ご期待ちょうだいませ。

「ツイパラ3vol.11」発売のお知らせとお品書き。

突如高熱に倒れたライトを救うべく，ライトの故郷，ソルティアスへと向かうツインビーとパステル。ところがソルティアスには，「運命の彗星・ミカエル」が落下しようとしていた……!!　刻々と病状の悪化するライト，滅亡を覚悟したソルティアス。

数々の危機を前に，残されたツインビーチームが立ち上がる。

最終話へと続く，緊迫のクライマックス前編です。

ここだけのマリ姉トーク「あなたのそばに合言葉はBee！」はもちろんパワフルプリティ絶好調，「ツイパラA級リスナー養成講座」は，とうとうモグピン編最終回!?

初回特典のSCDには，「そう来るか，井出ポン！」と波紋を呼んだ，特別企画「マドカのダーリンを探せ！」を収録。果たしてソレイユのパパは誰なのか!!　ついにマドカの嫁入り相手が発覚するのか!!　いつものドラマレギュラーもけっこう出演してるよ。

さらに，「禁断のゲストトーク」には八奈見乗児さんを迎えた，マドカとマードックの孫とおじいちゃんトークを収録。大物の登場に，みなさん正座してお聴きくださいませ。

てな感じで，ツイパラ3もいよいよラストスパートに入ってしまいましたが，「ツインビーPARADISE3 vol.11」は1年間の大決算前夜大サービス豪華版となってあなたのお越しをお待ちしております。出来れば初回限定版を手に入れてね!!　4月23日発売だ!!

db-FM開局！！！

去る3月17日，コナミホームページ上に，インターネットラジオ局db-FMが開局しました。

db-FMはクリックひとつで「ときめきメモリアル」のCDドラマが聴けたり，初期の「ツインビーPARADISE」が聴けたり，地上波（要するに普通のラジオ）でも好評ON AIR中の「金月真美MOONLIGHT LIPS」が聴けたり，db-FMオリジナルのDJ番組「長沢ゆりかのハートフルカフェ」や「菊池志穂のカウントダウンdb」や，柳瀬なつみ＆土門仁の「Holiday Seaside Air」が聴けたりと，とてもお手軽＆ゴージャスなホームページです。さっそくアクセス＆ブックマーク追加だ!!

アドレスは，http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/

質問，疑問などは，電子メールで，db-fm@konami.co.jp　まで寄せてください。たくさんのアクセス待ってます。

TG ステーション

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』絶賛発売中!!

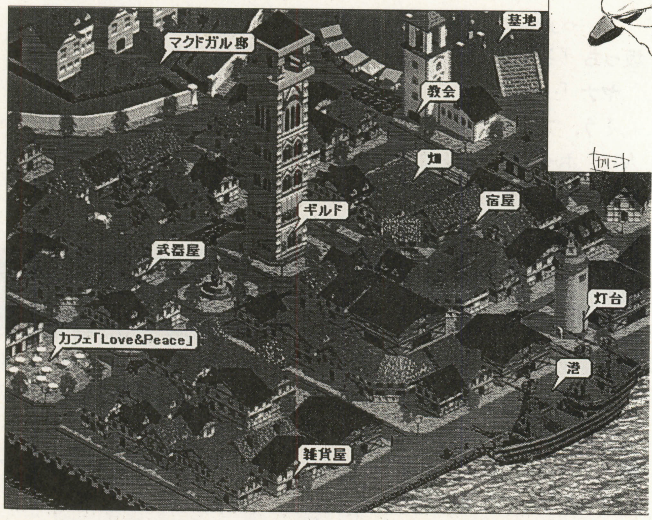
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

ファーランドサーガ
～時の道標～

早くも続編の登場だ!!
今度の主人公はなんとあのカリン!!らしい……
あの爆炎魔法が見れるか!!

～時の道標～では交易都市アルカトルを中心にアドヴェンチャー的にストーリーが進んでいくらしい!!

これが交易都市アルカトルだ!



開発快調!!

発売日未定
価格未定

もう少し待ってね!

今月のイラスト

▼東広島市　さだかねコレキヨさん
もうみんなは「魔法使いになる方法」をプレイしたかな? みんなは魔法使いになれたらどんなことする? 魔法を悪いことに使っちゃダメだよ!!

▲大阪府　榊原架威さん
アークってなんか母性本能くすぐるよね! みんなそう思わない?

◀東京都　蒼霧羅夢さん
～四つの封印～の声は超豪華声優さんたちだ! どの人も主人公クラスの人たちだ!
蒼霧羅夢さんはプリクラシールをハガキに張ってくれました! かわいい女子高生! みんなも貼ってね!

魔法使い育成ロールプレイングゲーム

魔法使いになる方法

まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語

発売中
価格9,800円(税別)

- ●動作環境:Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●ＣＰＵ：Pentium60MHz以上(推奨100MHz以上)
- ●メモリ：12MB以上(推奨16MB以上)
- ●グラフィック:640×480(256色)表示可能なDirectXに対応したグラフィックアクセラレータ
- ●対応音源:CD-DA, PCM音源対応

「中国春秋戦国時代」歴史シミュレーション
孫子の兵法

百家争鳴

発売中　価格11,800円(税込)

- ●動作環境:Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●CPU：Pentium75MHz以上(推奨Pentium100MHz以上)
- ●メモリ：16MHz以上(推奨32MB以上)
- ●グラフィック:640×480ドット，256色以上表示可能なグラフィックボード＆ディスプレイ
- ●必需：CD-ROMドライブ，マウス
- ●対応音源:CD-ROM，PCM音源対応

ファンタジー　シミュレーション　RPG

FARLAND STORY～四つの封印～
ファーランド　ストーリー

- ●動作環境:Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●ＣＰＵ：i486(66MHz)以上
- ●メモリ：16MB以上
- ●グラフィック:640×480ドット以上256色以上
- ●必需:ハードディスク, CD-ROM マウス，PCM音源

発売日未定
価格12,800円(税別)

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種:アニメーター，グラフィック，プログラム(家庭用ゲーム機，制御系経験者可)シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先:06-354-8721(代)総務部
勤務先:大阪市北区(南森町)または福井県福井市

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL.0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

新作続出のファルコムを救え！君もユーザーから仲間に転身だ！

～ある日の無駄話風景より～ ★ ヤナと坂っちは机が隣 ★

坂っち「4月，春だねぇ～」

ヤナ「春って言ったら，新入社員。うちもいっぱい入ってきたね」

坂っち「そうだっけ？どうりで最近見たことない人がいるなぁ～って思っ…」

ヤナ「坂っちってば，あいかわらずボーっとしちゃってるんだから～。新人ちゃんがたくさん入ってくれたのはうれしいけどさぁ～，まだまだ人手が足んないと思わない？　ヤナは，ゲームヒント担当だけど，ユーザーのみんなからの質問ハガキ書いたり，インターネットのQ＆Aコーナーに日記コーナーも作るでしょ。経理に，接客，電話も取るし，動作不良のサポート業，新作のヒントのためのテストプレイも…。毎日が充実してて楽しいけど，手が3本あったらなぁって思う時あるよ」

坂っち「そりゃ，体が二つほしいって事だ？」

ヤナ「あっ，そうとも言う。坂っちも思うでしょ？」

坂っち「そうだねぇ～。うちってみんな『一人何役』もこなしてて，それでいて，みんなその道のプロだから凄い！って思ったくらいだもん。開発も大変らしいよぉ～。この間も話してたっけ，『もっともっと新作とか早いペースで出したいのになぁ』，とか『今やってる新機種のチームも人手が欲しい』って」

ヤナ「今入ってきてくれたら，Win95用や次世代機のソフトの開発スタッフに引く手あまたの状態で，やることいっぱいあるんじゃない？　他にも企画は何本もあるのに人手が足りないから着手できないらしいし…。ファルコムとユーザーのみんなとの気持ちは同じなのに…」

坂っち「それにさ，一つの作品には，企画立てるところから始まって，開発の人はもちろん，広告やら取材やらイベントやらの営業・広報の人，パッケージやマニュアルを作るデザイン・編集の人，いろんな人の手が必要でしょ。人が増えれば，それだけ総務・経理も忙しいし…」

ヤナ「全面的に足りないって事だねぇ。誰か助けてくれないかなぁ。」

坂っち「そっか…，だからうちは，年中募集してんだぁ～。でも，手が3本のヤナと，そうでないヤナ，2人いたら毎日飽きないだろうねぇ，きっと」

ヤナ「坂っち…。そんな余計なことのんきに考えてると仕事たまるよっ」

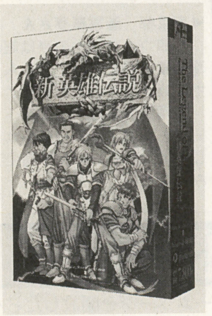
坂っち「そうだった，やばっやばっ…仕事やんなきゃ」

ヤナ「……」

そう，ファルコムは，年中チャンスが転がっているの。興味がわいた人は，ホームページをご覧いただくか，募集要項希望のおハガキをください。宛先採用担当BFN5係まで。あなたの応募を待ってます。

http://www.falcom.com/

発売直前『新英雄伝説』㊙情報!!



▶新パッケージだっ。生まれ変わったロゴに注目！

ヤナ「ついにWin95で本格RPGが楽しめるときが来たよ～」

坂っち「今月だもんね，『新英雄伝説』」

ヤナ「よく覚えてないけどエンディングでちびキャラがテケテケ動いてなかったっけ？」

坂っち「ドラスレ劇場でしょ？ふっふっふ」

ヤナ「な，何？その笑いは…」

坂っち「『新英伝』はお徳ってコト。これ以上は言えないなぁ」

ヤナ「え～，教えてよぉ。私と坂っちの仲じゃん？」

坂っち「うー…じゃとっておきの話。実は，その章が終わるごとに数枚の新ビジュアルとセリフが出るようになったんだ」

ヤナ「えー，見たい，見たーい，欲しーい！予約ってできるよね？」

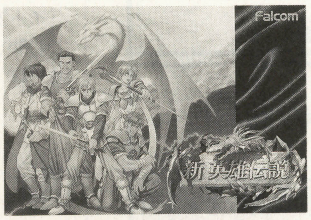
坂っち「うん。通信販売受付中だよ。通販特典ももらえるしね。それとこっそり『ソーサリアン　フォーエバー』の情報も教えちゃう？開発ルームを覗いてきたんだけど，すっごく画面がキレーになってたの」

ヤナ「ど，どんなの？新しいシナリオなんでしょ？」

坂っち「あ…そこまでは…」

ヤナ「ガクッ」

坂っち「えへへ…今度はがんばる！」



▲プレミアム版の特典マウスマット。非売品だよ。

代々木ファルコムショップだけの『新英雄伝説』購入予約特典!!

■消費税還元大サービスてなわけで新英雄伝説の購入予約の方に，メインイラストを使ったB2ポスターと，カッコいい新英伝ロゴオリジナルテレカをプレゼント!!プレミアム2倍で超お買い徳!!

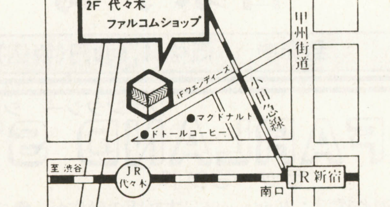
■ファルコムCDドラマなどで活躍している声優さん関連CD等をファルコムショップで販売開始します。ヨロシクお願いします!!

■イラストコンテスト'97春作品展示中・投票お願いします!!
応募いただきましたファルコムキャライラストを店内展示中です。ショップへお寄りのさいは，ぜひ投票してあげてくださいね。

■店内ミニ・ライブ&即売会情報!!
●4/20　サウンドチーム∞(インフィニティ)ミニライブと音楽テープ(ファルコムアレンジ＋α)即売●4/29　同人誌即売会

■Falconニュースエキスプレス用イラストはがき募集中!!
イラスト掲載復活!?
お便り，感想も送ってちょーだい。

▶穏やかな日差し。アイメルの膝枕…寝てみたい!!
(大阪：中田由美子さん)



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第46回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカル 魔法株式会社

☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

こんにちは，みずぴょんです。

お知らせです。実は，みずぴょんはマジカルステーションの担当を引退し，遠い遠い国へと，旅に出ることになりました………って後半はウソ。

でも本当に，今回でみなさんともお別れです。

と，言うわけで，6月号からの新担当を紹介しておきましょう！

ピチピチ新入社員ECEくんでーす。

背が高くって　(魔法で一番高いんじゃないかな?)，スマートで，髪の毛がサラサラの，なんだか全体的にさらっとした感じのお兄さんです。

みなさんどうぞかわいがって（?）くださいね。

さて…と，みずぴょんFINALマジカルステーション，いってみよー！

『甲子園V』・発売日変更！

ごめんなさい！　プレイステーション専用ソフト『甲子園V』の発売日が未定に変更になりました。お待たせしてしまって，どうもすいませんです。

でもね，

グラフィックがすっっっっごくキレイなの！

サウンドもとっっってもカッコイイのだ！

時間をかけてより面白くしているから，期待して待っててね。発売日が決定したら，ちゃんとお知らせするようにECEくんに言っておきます。

そうそう，ちなみに，この『甲子園V』は，何年間でもプレイできるんだけど，本当の目的は，「春・夏の甲子園大会を制覇すること」。

だから，この目的を達成すると「あること」が起こります。何が起こるかは発売日までの秘密！

ソフト情報

君は，深紅の優勝旗を手にできるか？

タイトル	：甲子園Ｖ
対応機種	：プレイステーション
発売日	：未定
価格	：5,800円（税別）
プレイ人数	：１～２人
メモリカード	：２ブロック必要
ジャンル	：シミュレーション＆スポーツ(野球)

極めよ！花火職人への道は遠い…。

タイトル	：花火職人になろう！
対応機種	：Windows95（CD-ROM）
発売日	：好評発売中！
標準価格	：9,800円（税別）
ジャンル	：打ち上げ花火シミュレーション

魔法の住人〈最終回〉

今回は，プログラマーの上野君です。花火職人になろう！のメインプログラマーをつとめた期待の新人（もうすぐ１年）です。

こまっぴ先輩との仲があやしい…!?と，みずぴょんはちょっぴり疑っています。

〈68ヲタク　うえの君〉

プログラマー／１年／蟹座／B型

花火職人になろう！ですっかりWindowsプログラマになっちゃいました。Windowsはいろいろと処理がめんどいね。やっぱりDOSがいいよね。68なんか最高だね。でもDirectXはなかなかいいよね。3Dとかネットワークとかやってみたいね。でもまだαブレンディングができないのは痛いね。

まあこれはDirectX5でサポートされるらしいよ。あといろんな機能がつくみたいだから，DirectX5のカンファレンスが楽しみだね。新しい技術がどんどんでてるWindows95はやっててたのしいよ。

…？？？なんか難しい言葉がいっぱい…。αブレンディングって何だろう？？まあいいや。

さて，『魔法の住人』は今回でおしまいです。

…え？みずぴょんが，まだって？？？

～ん～とね，星座は，射手座。血液型はO型。

あとは，ナイショ。

それでは，それでは，いままで長い間みずぴょんのマジカルステーションを読んでくれてどうもありがとうでした。たぶんまた，どこかで会えると思います。

じゃね!!

☆まじかる・あーとぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「エルフ」

まじぎゃらです。今回のテーマは「エルフ」，いっぱい来ましたよ～いっぱい。選ぶの苦労しちゃった。次回は，どんなイラストが集まるかな？「モンスター」の発表です。

〈イラストを送るときの注意だよ。〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係)宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描いてね。薄いのは，ダメだよ。

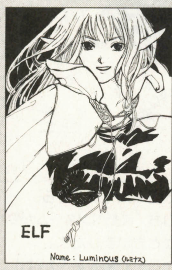
あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。ポストに投函する前にもう１度確認してね，お願い！

◆6月号のテーマ

6月号のテーマはみずぴょんより，「竜(ドラゴン)」です。いわゆる「ドラゴン」でもいいし，東洋の「龍」，それに「ドラゴンスレイヤー」や，「竜騎士」，「竜使い」など，「竜」に関するものならなんでもOK！想像力を働かせて，イカすイラストを送ってね。

締め切りは，5月8日頃です。よろしくね。

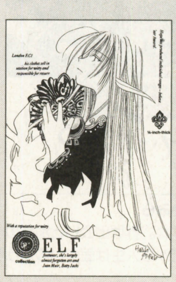
金のレディ賞



◀赤衣

『ルミナス』きれいなおねーさん。でも、人の不幸をあざ笑うのがスキ、というちょっと困ったヒト。みずぴょん、絵柄がスキです。

銀のハイエルフ賞



◀葉月

『クリス＝クランベリー』ハイエルフ(古い種族のエルフ、という か血の濃いエルフという意味かな?)みずぴょんはいつも葉月さんのイラストが楽しみでした。

◀比呂

『ヨキ＝ライシィ』森の守護者、神秘の種族。

◀睦月葵

『サクラ＆ローレ』昨年の天皇賞（春）は、頂きました。今年はどうかなぁ…。

◀風魔いぶき

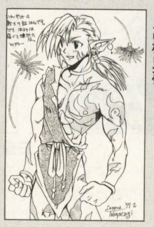
『？？？』オシャレ。人間界に紛れて、観光旅行？それとも諜報員？なんてね。テレカ当たり！

◀冴村明

『ルーウィ＝ゼラフィア』ぼー っとした人。筆ペンかな？線が柔らかくって、イイ感じ。

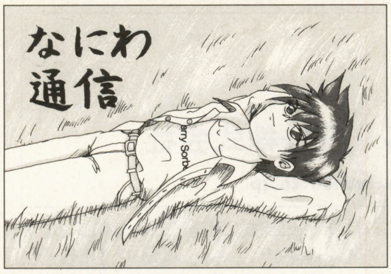
◀すすめ

『デティオルナ』この方の絵は、いつも独特の印象深さがあって、魅力的でスキです。



◀高柳里夢

『リクレー＝サンダーアイビィ』エルフ族の戦士、でも争いは嫌い。サワヤカ笑顔の少年。



タイトル・イラスト：兵庫県・柳蛙
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

全国版 なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

こんにちは！暁です。みなさんお元気ですか？

早いもので，私が，なにわ通信を担当して１年になります。うーむ，１年とは，長いようで短いものです。

ああっ，X68000！

さて，最近インターネットでX68000関係のホームページを検索したところ，……なんとまあ，出てくる出てくる！こんなにたくさんX68000関連のホームページがあるとは驚きでした。

当社のソフトで頑張っていた方，某社oh!○誌で頑張っていた方などのホームページもあり，なつかしく思いました。特にX68000関連のホームページはリンクが充実していますので，とても便利。

フリーのドライバ・ソフトやツール類もたくさんあるようなので，興味がある人は一度覗いて見るとよいでしょう。

ひそかに売れてたX68030

じつは昨年までX68030は生産されていたそうです。WindowsやMacintosh全盛の時代になぜX68030の生産を続けることができたのか……。それは，X68000シリーズがゲームを快適に作ることができる唯一のパソコンだからでしょう。

最近，ゲームの専門学校が増えてきましたが，そのゲーム学校でX68000は，まだ現役で活躍しているとのこと。

X68000には，ポリゴンの処理機能こそ付いていませんが，スプライト機能や画面のスムース・スクロール機能を標準で持っており，家庭用ゲーム機やアーケード・ゲーム機に環境が似かよっているので，教育しやすいのでしょう。

また，ゲーム学校の生徒さんは学校で使っているものですから，家でも勉強したいということになり，個人的にX68000を購入することが多いのだそうです。

こういった需要から，注文がなくなることは無かったそうですが，やはり少数の生産は大企業としては苦しいということなのでしょうね。ついに生産は昨年の秋で終了となったようです。

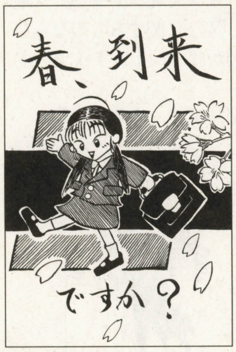
X68000の修理などのサポートは，今後も行なってゆくそうなので安心ですが，販売は現在ある在庫が無くなった時点で終了だそうです。欲しい人は早めに買っておいたほうがよいでしょう。

X68000は現在でも一部の大手ゲーム・メーカーの開発で活躍しているということです。いつまでも現役で頑張ってほしいですね。

SELECTY21 ついに発売？

２月に発売されさる予定だった21ピンのRGBセレクターは４月中旬に発売延期となりました。

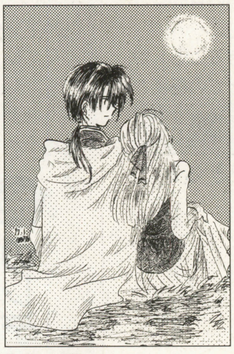
遅れてごめんなさい！価格は7,800円（税別）です。



長崎県・かみら
そうですね。春は出会いと別れの季節です。だから人生は面白いのだけれどね。

神奈川県・松田ばんれい
うっ………。かっ，通わせていただきます！そして，まともな人間になります！お約束しますぅ！！！

大阪府・火々屋あきら
おお！またペンネームが変わってる。誰かと思いましたよ。
ところで個人誌とかは作らないの？



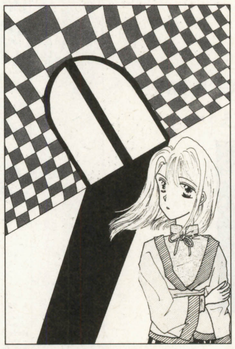
北海道・銀猫
12月号，２月号の続きです。
ところで，続き物は別にヒンシュクじゃないです。私は楽しみにしてましたよ。

東京都・ぶんちょ
菅野美穂さんをモデルに描かれたとか。いえいえどうして，このほほ笑みは，かなかなですよ。

宮城県・丹波屋又蔵
丹波屋さんの恋愛シリーズです。さて，彼は告白できるのか!?彼と彼女のその後は!?次号をお楽しみに!!

三重県・コアラX
コアラさんて，方言の証言やシテオクが専門分野だと思ってましたが，それは世を忍ぶ仮の姿だったのですね。

北海道・雷光戦士
毎度気合いの入った作品をありがとうございます。この独特のタッチが，とても魅力的です。



群馬県・水月華
私，ジェット・コースターはだめなんです。それを５回も乗るなんて……しかもギネスに載るほど凄いものだとか。

岐阜県・極堂
卒業式ですか……。さよならと言葉をささやく度に，人の心は強く大きくなるのでしょうね。

あなたの目を守る

Hyper Monitor Shield SPI

ハイパーモニターシールドエスピーワン

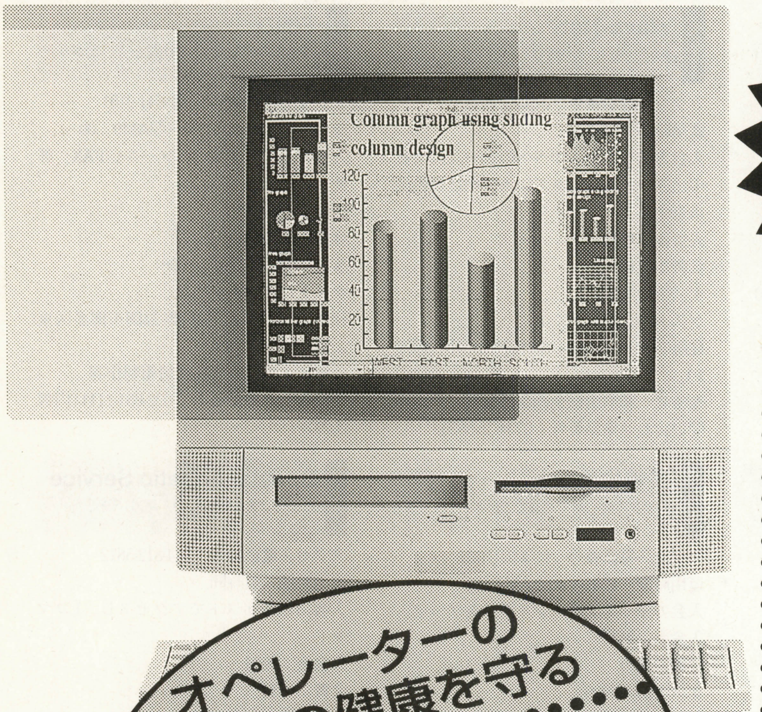
SUNCREST

10日間無料 お試しセール

平成9年5月31日まで

★10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければ、お気軽に返品下さい。（10日間無料使用し、商品にキズがついても返品できます。）

★10日間無料で使用し、このモニターシールドSPIの良さをご理解された方のみ料金をお支払い下さい。



視力低下を防ぐ セイフティ効果

1 紫外線カット

2 ギラギラ・チラツキをカット

3 有害な可視光線をカット

4 色のニジミをカット

オペレーターの目と体の健康を守る

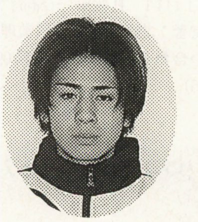
低価格ながら高性能OAフィルター

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

無料で試せるのがうれしい!!

値段が安いのと、無料で使用し、ダメなら返品出来るので申し込みました。「ダメでもともと!!」と思ってたら、「まぁ、なんと目が楽だ。付けてビックリだ!!」これで、目薬ともお別れ出来ます。ゆったりとした気分でパソコンが楽しめるのが、本当にうれしいです。

大阪市
高田 直人くん



おたよりありがとう

※素材は、三菱レイヨン（株）の紫外線吸収剤入りメタクリル樹脂の連続キャスト板を使用。

この企画は、サンクレストの通信販売のみ有効です。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料（600円）+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

■ハイパーモニターシールドSPI

型名	販売価格
14・15型用	3,500円
16・17型用	4,500円

（税別）

■ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547 大阪市平野区瓜破5・1・35 （株）サンクレスト B4係

ハイパーモニターシールドSPIを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06 (303) 4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9：00〜PM.6：00

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や,オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など,こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●インターネット

ホームページを開設して，ネット紹介などの情報をインターネットで発信しているネットワークの特集。

パソコン通信だけでなくインターネットも楽しめる2倍おいしいBBSです。

インター Hokkaido Telecom-Net
一度のぞいてみませんか。趣味のボードあります

アクセス電話番号：011-709-0515
運用時間：24時間
入会方法：オンラインで申し込み
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：TCN9999
ゲストパスワード：なし
住所：〒060-95　北海道札幌市北区北8条西2丁目1-1　札幌第一合同庁舎内
運営者：北海道電気通信監理局　総務部
問い合わせ電話番号：011-709-2311(内線4605)

インター パソコン通信ネットワーク ad.net
みたい，やりたい，さわりたい

アクセス電話番号：フェニックスロード2/4
運用時間：24時間
入会方法：申込書に記入，電子メール
入会金：5000円
会費：無料
ゲストID：ADN90000
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒060　北海道札幌市中央区南2条西7丁目　日宝南2条ビル
運営者：(株)アド・ホック　ネットワーク事業部
問い合わせ電話番号：0120-66-3660

インター 北河内ネット
地域情報としての新しいメディア

アクセス電話番号：0720-91-9430
運用時間：24時間
入会方法：
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒576　大阪府交野市東倉治3-3-10
運営者：津村泰夫
問い合わせ電話番号：非公開

インター The Space Board
天文情報のBBS

アクセス電話番号：045-832-1177
運用時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：bbs
ゲストパスワード：guest
住所：〒235　神奈川県横浜市磯子区洋光台5-2-1
運営者：(財)横浜市青少年科学普及協会
問い合わせ電話番号：045-832-1166(内線18)

インター Four 'S' City Network
おちつきのないネットです（^^;）

アクセス電話番号：05747-6-2370
運用時間：24時間
入会方法：ゲストログインでオンライン入会
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒509-12　岐阜県加茂郡白川町上佐見6196-3
運営者：安江浩一
問い合わせ電話番号：05747-6-2566

インター Wave-Net
和歌山県庁が運営するBBSです

アクセス電話番号：0734-32-8505
運用時間：24時間
入会方法：①シスオペへのメールによる申込み　②事務局あてに入会申込書の請求をする
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：0
住所：〒640　和歌山県和歌山市小松原通1-1
運営者：和歌山県企画部情報システム課
問い合わせ電話番号：0734-32-5655

インター 長峡中ネット
中学校提供！　誰でも参加できるネットです

アクセス電話番号：09302-2-2431
運用時間：PM6：00→AM7：00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：9999
ゲストパスワード：なし
住所：〒824　福岡県行橋市大字延永6番地
運営者：長峡中学校技術科　原　義和
問い合わせ電話番号：09302-2-1067

インター SUN-COM
陽気なおじさん達の集まり

アクセス電話番号：0592-26-1533
運用時間：24時間
入会方法：SYSOPへの連絡ボードに書き込む
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒514　三重県津市広明町333
運営者：サンコンピュータビジネス専門学校
問い合わせ電話番号：0592-25-6253

インター FIND
福岡県庁が運営する地方に根ざしたネット

アクセス電話番号：092-641-9101
運用時間：AM12：00→翌AM9：00
入会方法：シスオペへメール，FAX，郵便
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：999(997，998)
ゲストパスワード：なし
住所：〒812-77　福岡県福岡市博多区東公園7-7
運営者：福岡県庁高度情報制作課
問い合わせ電話番号：092-651-1111(内線2027)

インター Special Aquatic Service
水面下の人々のための，海洋なBBS

アクセス電話番号：044-812-5812
運用時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスし，Lコマンド
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：SAS99999
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

インター GAIA NET
キレイ！　カンタン！　オモシロイ！　FCホスト

アクセス電話番号：0077-3-7808(東京)
運用時間：24時間
入会方法：専用ソフトを入手してオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：DDI通話料のみ
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒531　大阪府大阪市北区豊崎5丁目4番9号
運営者：(株)シャンバラ　GAIA NET運営事務局
問い合わせ電話番号：06-375-8108

Kansai Yoronotaki Network
インター
心のオアシス！電脳居酒屋　KYN!!

アクセス電話番号：06-306-4629
運用時間：24時間
入会方法：ゲストアクセスで入会アンケートに答える
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒532　大阪府大阪市淀川区
運営者：KYN事務局
問い合わせ電話番号：06-306-1835

あいねっと
インター
愛と勇気のネットです

アクセス電話番号：0898-41-4239
運用時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ後，数日以内にSYSOPによって登録
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒799-21　愛媛県今治市波止浜1-2-29
運営者：松本眞司
問い合わせ電話番号：0898-41-4233

K&Kネット
インター
勝手気まま気まぐれBBS

アクセス電話番号：0986-53-1733
運用時間：24時間
入会方法：GUESTでログインしてID登録申込書をSYSOP宛メールする
入会金：無料
会費：無料（カンパは大歓迎）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒885-13　宮崎県北諸県郡高城町大字有水3091-1
運営者：河野和明
問い合わせ電話番号：0986-53-1360(FAX兼用)

和田島ネット
インター
マルチプラネットホームでマルチメディアを

アクセス電話番号：08853-7-3231
運用時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ。SYSOP宛メール箱に住所・氏名を書き込む。IDは当ネットから郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒773　徳島県小松島市和田島町字外開115
運営者：和田島ネット事務局
問い合わせ電話番号：08853-8-1772

EO-NET
インター
広がれ！　ネットワーキング

アクセス電話番号：0952-26-6608
運用時間：24時間
入会方法：オンラインで接続し，オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒840　佐賀県佐賀市北川副町大字本原170-27
運営者：辻　和英
問い合わせ電話番号：0952-23-1768

鹿屋ネット
インター
パソコン通信が開くヒューマン・ネットワーク

アクセス電話番号：0994-42-0010
運用時間：24時間
入会方法：当ネットに掲載されている入会申込書に記入，押印の上，事務局まで郵送かFAXで送付する
入会金：無料　会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒893　鹿児島県鹿屋市共栄町20-1 鹿屋市総務部情報システム課内
運営者：鹿屋ニューメディア・コミュニティ推進協議会
問い合わせ電話番号：0994-31-1135

BBS新局情報

■Bay-Side Network
出会い・売買・無線・H画像，ピンときたら

アクセス番号：0473-98-0425
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒272-01　千葉県市川市富浜2-17-17
運営者：（株）ヤマワ　ネット事務局
問い合わせ電話番号：非公開

■Snow Land BBS
いろんな話題で盛り上がりましょ

アクセス番号：0256-45-6570
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ，その他
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒959-11　新潟県南蒲原郡栄町大字福島新田丙1465-1
運営者：細田正史
問い合わせ電話番号：0256-45-2165

■LOVE-NET
男と女は出会うために生まれた

アクセス番号：03-3228-7701
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセス後，会員規約を読み同意された方のみアンケート
入会金：無料
会費：無料（一部年5000円）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：LOVE-NET事務局
問い合わせ電話番号：03-3228-7702

■PCMCM-NET
通信，MIDI，CG等の初心者大歓迎！

アクセス番号：0734-55-3207
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスして，「S」でオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒640　和歌山県和歌山市土入67-15
運営者：竹本隼志
問い合わせ電話番号：非公開

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携

■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ABC・50音順ネットワーク一覧
■Windows95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　2,900円
マイコン別冊

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com (03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

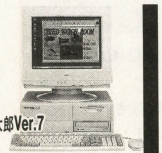
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノベル認定リセーラー
BORLAND ボーランドセンター
Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー
Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー
ロータス ショップ
JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター
桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター
EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



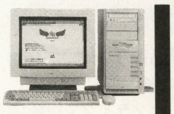
●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

▶ご注文番号/A-0517
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15"CRT) ¥298,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥357,800▶ 現金特価¥226,800
¥10,000×18回/ボーナス¥27,000×3回
36% OFF

▶ご注文番号/A-0516
PC-9821V200/S7model C/D(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ¥428,000
MJ-810C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥42,800
標準価格合計¥470,800▶ 現金特価¥344,800
¥10,000×30回/ボーナス¥24,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



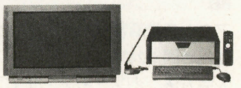
●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

▶ご注文番号/A-0515
PC-9821V20/M7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ¥498,000
MJ-810C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥42,800
標準価格合計¥540,800▶ 現金特価¥389,800
¥10,000×36回/ボーナス¥20,000×6回
28% OFF

▶ご注文番号/A-0514
PC-9821V200/M7model C/D(MMXPentium200MHz/32MRAM/4GHD/CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ¥590,000
PM-700C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥649,800▶ 現金特価¥479,800
¥10,000×42回/ボーナス¥28,000×7回

NEC PERSONAL COMPUTER

CEREB セレブ



●時代のメディアは、セレブに集まる。

▶ご注文番号/A-0521
PC-9821C200/Vmodel S2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/DVD-ROM/336FAXモデム/28"CRT-TV) ¥698,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥757,800▶ 現金特価¥538,800
¥10,000×48回/ボーナス¥28,000×8回
29% OFF

▶ご注文番号/A-0522
PC-9821Ct20/Amodel A/B(Pentium200MHz/32MRAM/1.6GHD/CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム/TVチューナ) ¥498,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥59,800
標準価格合計¥557,800▶ 現金特価¥393,800
¥10,000×36回/ボーナス¥21,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE Aile エール

●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

▶ご注文番号/A-0519
PC-9821Ls12/D10model C/D(Pentium120MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー) ¥398,000
BJC-35vII(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥54,800
標準価格合計¥452,800▶ 現金特価¥328,800
¥10,000×30回/ボーナス¥20,000×5回
27% OFF

●一太郎又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ご注文番号/A-0518
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー/A4NOTE) ¥388,000
BJC-35vII(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) ¥54,800
標準価格合計¥442,800▶ 現金特価¥325,800
¥10,000×30回/ボーナス¥19,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva

●夢中の入口Aptiva

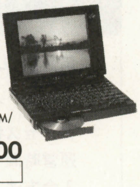
▶ご注文番号/B-0532
AptivaJ3C/Y(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/15"CRT/ミニタワー)
現金特価¥168,000
¥10,000×12回/ボーナス¥32,000×2回

▶ご注文番号/B-0530
AptivaH55(Pentium150MHz/16MRAM/2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥16,000×3回

▶ご注文番号/B-0540
AptivaB65(Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥238,000
¥10,000×18回/ボーナス¥31,000×3回

IBM PERSONAL COMPUTER

ThinkPad



●A4サイズのスタンダード・ノートブックPC

▶ご注文番号/B-0534
ThinkPad365XD(2625-1J9:Pentium133MHz/8MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/11.3"TFTカラー)
現金特価¥268,000
¥10,000×24回/ボーナス¥18,000×4回

▶ご注文番号/B-0535
ThinkPad560(2640-FVE:Pentium133MHz/40MRAM/1.08GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
現金特価¥358,000
¥10,000×36回/ボーナス¥13,000×6回

BREZZA

▶ご注文番号/B-0529
BREZZA5133MB(Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/288FAX/15"CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金特価¥168,000
¥10,000×12回/ボーナス¥32,000×2回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ PRESARIO

●これが、PCの新しい標準多彩な高機能。

▶ご注文番号/B-0543
PRESARIO4130(186779-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/15"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥188,000
¥10,000×18回/ボーナス¥12,000×3回

▶ご注文番号/B-0544
PRESARIO4130(186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥219,000
¥10,000×18回/ボーナス¥24,000×3回

DynaBook Satellite 200

▶ご注文番号/B-0547
PA1234S9(Pentium100MHz/8MRAM/810MHD/11.3"DSTNカラー)
標準価格¥248,000▶ 現金特価¥178,000
¥10,000×12回/ボーナス¥38,000×2回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius

●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号/B-0539
MN-7650(Pentium150MHz/32MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥620,000▶ 現金特価¥445,000
¥10,000×42回/ボーナス¥21,000×7回

▶ご注文番号/B-0535
NM-5200(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3"TFTカラー)
標準価格¥450,000▶ 現金特価¥349,000
¥10,000×36回/ボーナス¥12,000×6回

▶ご注文番号/B-0538
NM-5100D(Pentium133MHz/16MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"DSTNカラー)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥275,000
¥10,000×24回/ボーナス¥22,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO

●開いたところが、デスクになる。

▶ご注文番号/B-0553
FMV53NP5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥488,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×30回/ボーナス¥27,000×5回

▶ご注文番号/B-0551
FMV53NU5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3"TFTカラー)
標準価格¥418,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×24回/ボーナス¥30,000×4回

▶ご注文番号/B-0552
FMV55NA5S(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥588,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×36回/ボーナス¥29,000×6回

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、パソコンに関するご相談など、その他お気軽にお電話下さい。

特選!コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231

NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC**PC-9801DS/U5**

おすすめ中古セット

●CPU:386SX(16MHz)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5"HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。

標準価格¥508,000→現金価格**¥27,000**

PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(15"カラーモニター)とバスマウスのセットの場合
合計価格¥628,000→割引価格**¥39,800**

余分な機能はいらない方へ
NEC**PC-9821Xa13/K12F**

おすすめ新品限定品

●CPU:Pentium(133MHz)●メモリ:16MB
●FDD:3.5"×1●CD-ROM:4倍速●HDD:1.2GB
●VRAM:2MB●1280×1024(256色)●PCM音源
●ソフト:Windows95/一太郎6.3●マウス

特別価格**¥128,000**(モニターは別売です。)

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DS/U2	(CPU:386SX/16MHz/3.5"2HD×2/FM音源)	¥358,000	¥20,000
PC-H98/80-002	(CPU:486SX/16MHz/9.5MB/5"2HD×2・ハイレゾ対応)	¥580,000	¥48,000
PC-9821Xa13/K12	(Pentium133MHz/16MB/3.5"×1/1.2HDD/Win95/4倍速CD-ROM/一太郎) 新品		¥128,000
PC-9821NS/T	(386SL/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×1/120MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	¥60,000
EPSON/PC-486GR3	(486SX/25MHz/11.6MB/3.5"×2/5"×1)	¥483,000	¥38,000
EPSON/PC-486HX2	(486DX2/66MHz/11.6MB/3.5"×2)	¥268,000	¥48,000
EPSON/PC-486HX3	(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5"×2/5#×1/ハイレゾボード)	¥293,000	¥58,000
EPSON/PC-486NASX2	(486SX/25MHz/5.6MB/340HDD/3.5"×2/STNカラー液晶/ノート型)	¥328,000	¥78,000
富士通/DESKPOWER(FMV5DSP2 51)	(Pentium150MHz/16MB/3.5"×1/6倍CD/1.6GHDD/15"CRT/288モデム/Win95/一太郎6.3/1-2-3/駅すぱーと/電子地図/GAME/ウィルスバスター95 Lite/インターネット関連/辞書/他)	¥348,000	¥148,000
IBM Aptiva(2168-N72)	(Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/4倍CD/1GHDD/288モデム/Win95/一太郎6.3/Works/ロータススーパーオフィス/筆ぐるめ/信長の野望/WorldTALK/GAME/乗換案内/Singる他/15"モニター)(ミニタワー)	OPEN	¥128,000

その他周辺機器

NEC/PC-9821LD-B02	(9821Lt2/Na7/Nx/Ne3/Nd2/Ld/Lt/9801NL/A用8MB増設メモリ) 新品	¥60,000	¥4,000
NEC/PC-9821LD-B03	(9821Lt2/Na7/Nx/Ne3/Nd2/Ld/Lt/9801NL/A用16MB増設メモリ) 新品	¥140,000	¥10,000
NEC/PC-9821X-B01	(PCIバス用フルカラーアクセラレータボード/VRAM2MB/9821Xa12/10/9/7/Ul/Xf用) 新品	¥88,000	¥8,000
NEC/PC-9821X-B01-01	(PC-9821X-B01用増設2MBVRAM) 新品	¥30,000	¥4,000
NEC/PC-9821A-E02	(9821An/Af/Ap3/Ap2/As2/Ap/As/Ae用ハイレゾボード)	¥70,000	¥20,000
NEC/PC-9821NA-C02	(9821Nx/Na7/9/12/13/15用セカンドバッテリパック) 新品	¥11,000	¥5,000
I/O DATA/BA34-8M+6M	(BA/FA/BX/Ae/As/Ap用14MB増設メモリ)		¥22,000
NEC/PC-IT45D1	(ターミナルアダプタ/DSU内蔵/アナログ2ポート) 新品	¥64,800	¥24,800
NEC/PC-IT45S1	(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥49,800	¥18,000
ELECOM/TK-P2106JP	(IBM/PC/AT互換機用106日本語フルキーボード) 新品	¥8,000	¥3,000

ディスプレイ

N5924	(14"カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥22,000
PC-KD854N	(14"カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥12,000
PC-KD881	(15"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥18,000
PC-TV354	(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	¥20,000
PC-TV454	(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥22,000
PC-KM151	(15"カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥148,000	¥28,000
PC-KM153R	(15"カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥69,800	¥28,000
PC-KM175	(17"カラー/31〜69KHz/0.25/スピーカー) 新品	¥118,000	¥69,800
iiyama/MF-8615	(15"カラー/24.8〜64KHz/0.28)	¥59,800	¥25,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60	(136桁/24ドット/漢60字/秒)	¥135,000	¥35,000
PC-PR201/60A	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/80A	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥52,000
EPSON/VP-2061PC	(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	¥35,000
Canon/LBP-B406E	(B4レーザープリンター 300dpi)	¥398,000	¥48,000
Canon/BJC-600J	(A4カラーバブルジェット/360dpi)	¥79,800	¥38,000
EPSON/MJ-500C	(A4カラーインクジェット/セミ720dpi)	¥49,800	¥18,000
Canon/BJC-820J	(11.4"/A4縦カラーバブルジェット/360dpi)	¥218,000	¥68,000
EPSON/HG-4000PC	(136桁 48ドットインクジェット/漢120字/秒/ダブルピンシートフィーダー)	¥196,000	¥40,000
富士通/XJ-500	(10"/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥14,000
富士通/XJS-400	(10"/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥59,800	¥47,800
NEC/PC-PR201X-04	(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000	¥15,000
NEC/PC-PR201-01	(201/201B/201CL/201F/201F2用インクリボン5本) 新品	¥12,500	¥4,000

特価!!新品周辺機器(その他の機器はお問い合わせ下さい。)

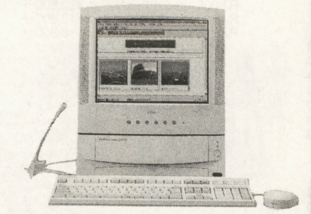
FUJITSU FMV-DP84Y2	(15"カラーCRT/30〜65KHz/0.28)	OPEN	¥28,000
SONY CPD-17SF9	(17"カラーCRT/24〜80KHz/トリニトロン/0.25)	¥99,800	¥69,800
MITSUBISHI RD17GX II C	(17"カラーCRT/30〜86KHz/ダイヤモンドトリニトロン/0.25)	¥128,000	¥79,800
EPSON GT-8500WIN	(A4カラーイメージスキャナ/400dpi)	¥89,800	¥54,800
EPSON FS-1200WINP/S	(フィルムスキャナ/1200dpi)	¥69,800	¥39,800
FUJITSU XJ-300	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥17,800
EPSON MJ-510C	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥19,800
EPSON MJ-810C	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥42,800	¥29,800
EPSON PM-700C	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥45,800
EPSON LP-700W	(A4ページプリンタ/Windows用)	¥69,800	¥44,800
Canon BJC-410J	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥29,800
SHARP XJ-9210	(A4ページプリンタ/Windows用)	¥60,000	¥34,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中! F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

FMV SII15 DESKPOWER



DESKPOWER SII15
● Pentium150MHz、省スペースデザインのエントリーモデル
▶ご注文番号/B-0560
FMVS215(1/2/3)(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格¥258,000▶ 現金価格 **大特価**
¥9,500×24回/ボーナス無し

●MMXテクノロジーPentiumプロセッサーを搭載。
最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

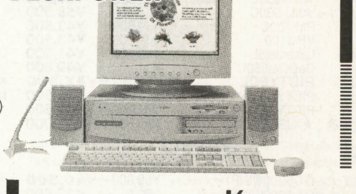
DESKPOWER SII
●Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0562
FMVS2165A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium166MHz、搭載のスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0563
FMVS2165(1/2/3)(MMX Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格¥328,000▶ 現金価格 **大特価**

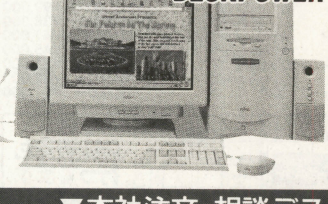
●MMX Pentium166MHz、17"CRTスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0564
FMVS2167(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥368,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、17"CRT、高品位モデル
▶ご注文番号/B-0565
FMVS220(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MBRAM/3.2GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥473,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV SII165 DESKPOWER



FMV TII20 DESKPOWER



DESKPOWER TII
● MMX Pentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0566
FMVT216(1/2/3)(MMX Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格¥368,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル
▶ご注文番号/B-0567
FMVT220(1/2/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥498,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、MO内蔵タワーモデル
▶ご注文番号/B-0568
FMVT220M(1/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/540MO/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥558,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、DVD搭載タワーモデル
▶ご注文番号/B-0569
FMVT220D(1/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/DVDドライブ/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥598,000▶ 現金価格 **大特価**

●Pentium Pro200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号/B-0570
FMVTP220(1/2/3)(PentiumPro200MHz/32MRAM/3.2GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格¥548,000▶ 現金価格 **大特価**

お客様一人一人をしっかりサポート
COMPUTER BANK
コンピュータバンク
株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com
(03)3797-1221
営業時間/平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT!

● お支払い方法 ●

銀行振込 ▶ ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先→東京シティ信用金庫　秋葉原支店　普通540003　インパクト

分割払い ▶ クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第商品発送の手配となります。

▼低金利クレジット

回数	1	6	12	18	24	36	48
手数料(%)	1.8	3.0	4.6	7.2	9.5	14	18

※上記以外にも、お支払い回数があります。

現金書留 ▶ 書留到着後、即商品発送または発注の手配となります。

代金着払 ▶ 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい（但し、別途手数料がかかります）。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方法等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

IMPACT!

年中無休 AM10:00～PM7:00
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F
FAX.03-5294-3744

全国通販 **インパクト** TEL 03-5294-3741

お買得! IMPAC特価!（いんぱくとっか） 台数限定

新入学・新社会人 応援します
IMPACT! スプリングセール

NEC PC-9821V166/S5（C・D）

- Pentium（166MHz）
- メモリ 32MB
- HDD 2GB
- 8倍速CD-ROM
- 15"CRT
- 33600bpsFAXモデム内蔵
- Cモデル／Windows95、一太郎7、LOTUSインストール済
- Dモデル／Windows95、EXCEL、WORDインストール済

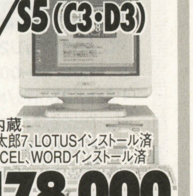
標準価格 ¥333,000 ▶ **¥223,000**

NEC PC-9821Nr15/S14F

- Pentium（150MHz）
- メモリ 16MB
- HDD 1.4GB
- 10倍速CD-ROM
- 3.5"FDD
- 12.1"TFT液晶
- Windows95インストールモデル

標準価格 ¥498,000 ▶ **¥298,000**

NEC PC-9821V13/S5（C3・D3）



- Pentium（133MHz）
- メモリ 32MB
- HDD 1.2GB
- 8倍速CD-ROM
- 15"CRT
- 33600bpsFAXモデム内蔵
- C3モデル／Windows95、一太郎7、LOTUSインストール済
- D3モデル／Windows95、EXCEL、WORDインストール済

標準価格 ¥298,000 ▶ **¥178,000**

パソコン本体

NEC	★PC-9821V200/M7（C・D）	¥590,000→	**¥412,000**
	★PC-9821V200/M7（E・F）	¥620,000→	**¥433,000**
	★PC-9821V200S7（C・D）	¥428,000→	**¥298,000**
	★PC-9821V200SZ（C・D）	¥358,000→	**¥249,800**
	★PC-9821V166/S7（C・D）	¥383,000→	**¥267,000**
	★PC-9821V166/S5（C・D）	¥333,000→	**¥225,000**
	PC-9821V20/M7（C3・D3）	¥498,000→	**¥338,000**
	PC-9821V13/S5（C3・D3）	**¥298,000**→	**¥178,000**
	PC-9821Xv20/W30	¥418,000→	**¥292,000**
	PC-9821Xv13/W16	¥298,000→	**¥208,000**
	★PC-9821Xa20/W30	¥348,000→	**¥243,000**
	PC-9821Xa16/W30	¥348,000→	**¥233,000**
	PC-9821Xa16/W16	¥278,000→	**¥194,000**
	PC-9821Xa13/W12	¥238,000→	**¥166,000**
	PC-9821Xc16/M7（A2・B2）	¥363,000→	**¥253,000**
	PC-9821Xc13/S5（A2・B2）	¥283,000→	**¥197,800**
	PC-9821Ct20/A（A・B）	¥498,000→	**¥298,000**
	PC-9821Cu16/H（A・B）	¥393,000→	**¥258,000**
	PC-9821Cu13/E（A・B）	¥333,000→	**¥208,000**
	★C-9821Cu13T/B	¥348,000→	**¥243,000**
	★PC-9821C200/C S1	¥498,000→	**¥353,000**
	★PC-9821C200/C	¥398,000→	**¥280,000**
	★PC-9821C200/V S2	¥698,000→	**¥493,000**
	★PC-9821C200/V	¥498,000→	**¥353,000**
	★PC-9821Nr166/X30N	¥770,000→	**¥540,000**
	★PC-9821Nr166/X30F	¥760,000→	**¥533,000**
	★PC-9821Nr150/X14F	¥600,000→	**¥420,000**
	PC-9821Nr15/S14F	¥498,000→	**¥305,000**
	PC-9821Nr15/S10	¥458,000→	**¥279,800**
	PC-9821Nr13/D10（A・B）	¥388,000→	**¥245,000**
	PC-9821Nr12/D10	¥318,000→	**¥203,000**
	PC-9821Na12/S10F	¥538,000→	**¥276,000**
	★PC-9821Ls150/S14（C・D）	¥580,000→	**¥405,000**
	★PC-9821Ls12/D10（C・D）	¥398,000→	**¥278,000**
	★PC-9821La13/S14	¥388,000→	**¥273,000**
EPSON	★VN516GX	¥798,000→	**¥573,000**
	★VN515GX	¥658,000→	**¥471,000**
	★VN513GA	¥528,000→	**¥375,000**
TOSHIBA	BREZZA 5133MB	¥298,000→	**¥158,000**
	BREZZA 5166MB	¥398,000→	**¥242,800**
	BREZZA 5200MB	¥468,000→	**¥298,000**
	★BREZZA 5200VMB	¥568,000→	**¥423,000**
	★Libretto50 PA1237C9	¥228,000→	**¥165,800**
	★Libretto50 PA1237CA	¥248,000→	**¥182,000**
	Satellite200 PA1234S9	¥248,000→	**¥180,000**
	Satellite Pro 430 PA1230CA	¥458,000→	**¥299,500**
	Satellite Pro 430 PA1230C9	¥418,000→	**¥281,500**
	Satellite Pro 430 PA1230SA	¥358,000→	**¥239,800**
	PORTEGE PA1126C9	¥648,000→	**¥471,000**
	TECRA PA1232C9	¥558,000→	**¥353,000**
COMPAQ	★PRESARIO 8770（17"CRT）	オープンプライス→	**¥363,800**
	★PRESARIO 4182（17"CRT）	オープンプライス→	**¥272,500**
	★PRESARIO 4182（15"CRT）	オープンプライス→	**¥245,000**
	★PRESARIO 3060	オープンプライス→	**¥318,000**
	★PRESARIO 1084（12.1"TFT）	オープンプライス→	**¥418,500**
	★PRESARIO 1072（12.1"TFT）	オープンプライス→	**¥345,000**
IBM	2606-MF9	オープンプライス→	**¥268,000**
	★2640FVE	オープンプライス→	**¥340,000**
	Aptiva B60	オープンプライス→	**¥255,000**
	Aptiva B65	オープンプライス→	**¥275,000**
	Aptiva B75	オープンプライス→	**¥305,000**
	★Aptiva B80	オープンプライス→	**¥338,000**
	★Aptiva B85	オープンプライス→	**¥374,800**
	★Aptiva B95	オープンプライス→	**¥402,000**
	★Aptiva T81	オープンプライス→	**¥288,800**
	★Aptiva T84（CRT別売）	オープンプライス→	**¥270,800**
	★Aptiva T85	オープンプライス→	**¥325,000**
	★Aptiva T94（CRT別売）	オープンプライス→	**¥306,800**
	★Aptiva T95	オープンプライス→	**¥361,000**
SHARP	Mevius MN-5100D	¥370,000→	**¥263,000**
	Mevius MN-6350D	¥460,000→	**¥338,000**
	★Mevius MN-7650	¥620,000→	**¥465,000**
	★Mevius MN-7760	¥680,000→	**¥518,000**
	★MN-8000	¥820,000→	**¥625,000**
	★MN-8000D	¥620,000→	**¥475,000**
Panasonic	★CF-200PDX＋17"CRT	¥518,000→	**¥372,000**
	★CF-200PDX	¥425,000→	**¥305,000**
	★Let's NOTE AL-N1T515J5	¥398,000→	**¥285,000**
FUJITSU	★FMVTP220（1・2・3）	¥548,000→	**¥398,000**
	★FMVT220（1・2・3）	¥498,000→	**¥363,000**
	★FMVT216（1・2・3）	¥368,000→	**¥268,000**
	★FMVS220（1・2・3）	¥413,000→	**¥301,000**
	★FMVS2205（1・2・3）	¥368,000→	**¥253,000**
	★FMVS2167（1・2・3）	¥368,000→	**¥261,000**
	★FMVS2165（1・2・3）	¥328,000→	**¥226,000**
	★FMVS216A（1・2・3）	¥298,000→	**¥205,000**
	★FMVS215P（1・2・3）	¥313,000→	**¥228,000**
	★FMVS215（1・3）	¥258,000→	**¥185,000**

モニタ

NEC	**PC-KM175**	**¥118,000**→	**¥66,000**
	★PC-KM174R	¥148,000→	**¥111,000**
	PC-TM171	¥128,000→	**¥95,000**
飯山	MF-8615G	¥49,800→	**¥37,500**
	MF-8617E	¥69,800→	**¥59,800**
	MF-8617ES	¥79,800→	**¥64,500**
	MT-8617ES	¥84,800→	**¥74,800**
	MT-8617E	¥74,800→	**¥66,500**
	MT-8521E	¥178,000→	**¥144,500**
三菱	RD-15M	¥59,800→	**¥35,800**
	★RD-17GX II Clear	¥128,000→	**¥76,000**
	RD-17M	¥89,800→	**¥59,500**
	RD-17V	¥79,800→	**¥67,800**
	RD-21GX	¥248,000→	**¥171,800**
ロジテック	LCM-17EX	¥79,800→	**¥57,500**
	LCM-15FX	¥49,800→	**¥35,500**
	★LCM-15FS	¥39,800→	**¥30,800**
ソニー	CPD-15SF9	¥64,800→	**¥47,800**
	CPD-17SF9	¥99,800→	**¥68,800**
	CPD-20SF3	¥248,000→	**¥168,000**
ナナオ	FlexScan E55D	¥140,000→	**¥95,000**
	FlexScan E35F	¥85,000→	**¥54,800**
	FlexScan E53F	¥120,000→	**¥77,800**

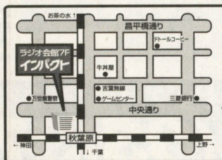
掲載の価格は3月8日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

プリンタ

アルプス	MD-2300（S/J）	¥98,000→	**¥69,800**
キャノン	**BJC-210J**	**¥29,800**→	**¥16,500**
	BJC-455J	¥79,800→	**¥53,000**
	BJC-240J	¥39,800→	**¥22,500**
	BJC-35V II	¥54,800→	**¥37,500**
	BJC-620JW	¥69,800→	**¥47,000**
	★BJC-5500J	¥99,800→	**¥75,500**
	★LBP-430	¥128,000→	**¥93,500**
	LBP-210	¥59,800→	**¥39,800**
	LBP-310	¥79,800→	**¥56,800**
エプソン	LP-700W	¥69,800→	**¥44,500**
	★LP-9200S	¥258,000→	**¥185,000**
	★LP-8300	¥168,000→	**¥122,000**
	★LP-1700S	¥108,000→	**¥78,500**
	★MJ-8000C	¥248,000→	**¥180,500**
	★MJ-6000C	¥148,000→	**¥107,000**
	MJ-1100	¥79,800→	**¥49,800**
	MJ-5100C	¥148,000→	**¥92,800**
	MJ-3000C	¥99,800→	**¥65,000**
	MJ-510C	**¥29,800**→	**¥19,500**
	★MJ-830C	¥39,800→	**¥30,800**
	★MJ-930C	¥79,800→	**¥58,500**
	PM-700C	¥59,800→	**¥43,500**
	VP-1100	¥69,800→	**¥43,500**
HP	LaserJet5L	¥69,800→	**¥41,800**
	DeskJet850C	¥84,800→	**¥49,800**
NEC	**PICTY80L**	**¥27,800**→	**¥17,800**
	PICTY300	¥59,800→	**¥35,500**
	PICTY400	¥89,800→	**¥49,500**
富士通	★XJS-400	¥59,800→	**¥44,000**

スキャナ

エプソン	**GT-5000WINP**＋双方向パラレルI/Fセット	**¥69,800**→	**¥40,500**
	GT-5000WINS	¥59,800→	**¥33,800**
	GT-2000WIN（P/S）	¥49,800→	**¥28,800**
	GT-8500WIN	**¥99,800**→	**¥47,800**
	GT-9500WIN	¥148,000→	**¥99,000**
	FS-1200WIN（P/S）	¥69,800→	**¥38,800**
HP	★ScanJet5P（C5118A）	¥54,800→	**¥41,000**
	★ScanJet5P（C5117A）	¥59,800→	**¥45,000**
キャノン	CanoScan300	¥49,800→	**¥31,500**
	CanoScan600	¥114,800→	**¥82,000**
シャープ	JX-250W2	¥69,800→	**¥51,000**



店頭販売も行ってます
☎等で在庫をご確認後お気軽にご来店下さい

デジタルカメラ

エプソン	CP-200	¥69,800→	**¥37,800**
カシオ	★QV-11	¥38,000→	**¥28,800**
	QV-100	¥63,000→	**¥47,500**
コダック	DC25	¥59,800→	**¥37,800**
チノン	**ES-1000**	**¥39,800**→	**¥13,800**
	ES-3000	¥124,800→	**¥44,500**
リコー	DC-2L	¥85,800→	**¥63,500**
富士フィルム	★DS-8（キット別売）	¥74,800→	**¥53,000**
キャノン	PowerShot600	¥128,000→	**¥84,800**
	★PowerShot350	¥69,800→	**¥49,500**
ソニー	DSC-F1	¥88,000→	**¥66,800**
オリンパス	C-800L	¥128,000→	**¥95,000**
	★C-410L	¥74,800→	**¥58,800**

CD-ROM

メルコ	CDS-S10	¥32,800→	**¥26,000**
	CDS-D10C	¥42,800→	**¥34,000**
	CDS-R2W4R	¥89,800→	**¥59,800**
I・Oデータ	CDPS-PX10	¥39,800→	**¥31,800**
	★CDV-PX12	¥32,800→	**¥26,000**
	CDP-TX6/PCIDE	¥32,800→	**¥26,500**
	CDP-TX10/PCIDE	¥39,800→	**¥31,000**
松下	★KXL-800AN	¥45,800→	**¥34,500**
パイオニア	PCP-PR1W	¥49,800→	**¥39,800**
ソニー	PRD650＋PRDKITWN1	¥48,000→	**¥28,500**

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥69,800→	**¥48,500**
	LMO-480S	¥64,800→	**¥45,000**
	LMO-420S	¥59,800→	**¥41,500**
	LMO-420NB	¥69,800→	**¥48,500**
	LMO-400S	¥54,800→	**¥36,000**
	LMO-640S II	¥94,800→	**¥71,500**
I・Oデータ	MOF-230	¥54,800→	**¥46,500**
	★MOP-230/PCIDE	¥64,800→	**¥49,800**
メルコ	★MON-D230C	¥69,800→	**¥54,000**
メディアインテリジェント	MMO-230V（W/B）	¥59,800→	**¥36,500**
	MMO-640（W/B）	¥118,000→	**¥66,800**

ハードディスク

ロジテック	★SHD-4000U	¥108,000→	**¥81,500**
	★SHD-3200U	¥79,800→	**¥59,500**
	SHD-2000U	¥54,000→	**¥40,500**
	SHD-2000NB	¥61,000→	**¥46,000**
	SHD-2000NP	¥71,000→	**¥53,800**
メルコ	DSC-N2000NS	¥64,800→	**¥49,500**
	DSC-D2000PS	¥64,800→	**¥49,500**
I・Oデータ	HDVS-2G	¥49,800→	**¥38,800**
	HDVS-2G/98 III P	¥56,800→	**¥44,000**
	HDVS-2G/SPCI	¥64,800→	**¥50,500**

FDD

ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	**¥13,500**
	SFD-331MX	¥17,000→	**¥12,000**
オウルテック	FD-501	¥21,800→	**¥16,000**
R&D	FLB-3X（ドライブベイ用）	¥14,000→	**¥10,500**
	FDD-3SZ	¥22,000→	**¥12,000**
	FDD-3WZ	¥33,000→	**¥19,000**
	FDD-5SZ	¥30,000→	**¥16,500**

モデム

オムロン	ME3314B	¥28,800→	**¥18,000**
	★ME3314A	¥22,800→	**¥15,800**
	ME3314C	¥38,800→	**¥28,800**
サン電子	MS336EF-WM	¥21,800→	**¥15,500**
	MS336AF-W	¥26,800→	**¥18,800**
NEC	**COMSTARZ MULTI 336**	**¥26,000**→	**¥13,800**
	PC-IT55D1	¥54,800→	**¥39,800**
TDK	DF3314EX	¥39,800→	**¥29,800**
	DF3314BZ	¥32,800→	**¥23,500**
ロジテック	LFM-336US	¥19,800→	**¥13,500**
	LFM-336BL	¥23,800→	**¥15,500**
	LPM-FM336	¥29,800→	**¥21,500**
I・Oデータ	DFM-336	¥29,800→	**¥23,500**
	DFML-336	¥19,800→	**¥16,000**
	PCFM-336	¥36,000→	**¥28,000**
	PC-ML-336	¥29,800→	**¥23,800**
ソニー	SMD-340IW	¥23,800→	**¥18,500**
	SMD-341EPW	¥49,800→	**¥38,500**
松下	★TOBXF336LX	¥18,800→	**¥14,500**

※ 新製品には、型番の前に★印がついてます。

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150（A3）	¥128,000→	**¥95,000**
	GRX-3500（A1）	¥395,000→	**¥293,800**
	PNC-910（カッティング）	¥198,000→	**¥147,500**
	PNC-1210（カッティング）	オープンプライス→	**¥465,000**
	★STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥49,800→	**¥41,500**
	★MDX-3〈モデラ〉	¥120,000→	**¥93,800**
グラフテック	FP-9100（A1）	¥840,000→	**¥558,000**
	FP-9200（A2）	¥640,000→	**¥425,000**
	GX-3100（A1）	¥945,000→	**¥628,000**
	MP-5300（A3）	¥198,000→	**¥141,800**
HP	★デザインジェット330(A1)	¥278,000→	**¥195,000**
	★デザインジェット330(A0)	¥428,000→	**¥299,800**
	★デザインジェット350C（A1）	¥378,000→	**¥265,000**
	★デザインジェット350C(A0)	¥528,000→	**¥369,800**
	★デザインジェット700(A1)	¥598,000→	**¥418,800**
	★デザインジェット700(A0)	¥798,000→	**¥558,800**
	★デザインジェット750CPlus(A1)	¥798,000→	**¥558,800**
	★デザインジェット750CPlus(A0)	¥998,000→	**¥698,800**

MIDI

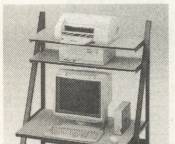
ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	**¥77,800**
	ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	**¥62,500**
	ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	**¥52,000**
	ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	**¥46,500**
	ミュージくん	¥38,000→	**¥29,500**
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	**¥58,500**
	ミュージ郎 XP-10 II	¥79,800→	**¥62,000**
	ギタ次郎 II GC	¥69,800→	**¥54,000**
	ギタ次郎 II GK	¥59,800→	**¥46,500**
	ビデオくん	¥99,800→	**¥77,500**
	S-MPU-II N	¥19,800→	**¥15,800**
	S-MPU-II AT	¥22,800→	**¥17,800**
	PC-180	¥29,800→	**¥23,000**
	PC-160	¥24,800→	**¥19,500**
	SC-88Pro	¥89,800→	**¥69,800**
	SC-88VL	¥69,000→	**¥53,500**
ヤマハ	★CBX-90（W/M）	¥79,800→	**¥62,000**
	★CBX-90B（W/M）	¥59,800→	**¥46,500**
	★CBX-10（W/M）2	¥39,800→	**¥30,800**
	★CBX-PCC10W	¥39,800→	**¥30,800**
	★CBX-CS1（W/M）2	¥79,800→	**¥62,000**
	★CBX-K1（W/M）2	¥59,800→	**¥46,500**
	★MU90	¥69,000→	**¥53,800**
ダイヤトーン	**DS-31P**（スピーカー）	**¥10,000**→	**¥3,500**

無停電電源

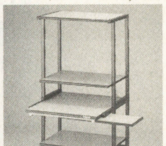
オムロン	★BX500 II	¥34,800→	**¥27,000**
	BX350	¥24,800→	**¥19,500**
	BX500	¥34,800→	**¥27,000**

ラック・チェア

ロアス	RQT-12（17"モニタ対応・フロアラック）	¥23,800→	**¥14,500**
	RJ-006（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥22,800→	**¥9,800**
	RJ-009（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥16,800→	**¥8,500**
	RZC-02	¥6,800→	**¥5,000**



写真のプリンタ・パソコン・モニタ等は別売です
▲RQT-12（W680×D640×H1176mm）



▲RJ-006（W650×D700×H1348mm）

▼RJ-009（W800×D690×H1352.5mm）

▼RZC-02

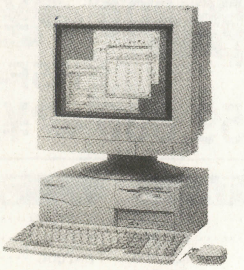
◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT!

1周年記念セール！

★印　店頭売りのみ

広告掲載価格は
すべて税別です

NEC　98MATE　送料¥1,000



PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥92,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥57,000**

★PC-9821Xf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB
ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Xf/C9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥88,800**

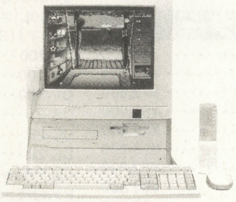
PC-9821Af/M9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥68,800**

PC-9821Af/U9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥462,000 **超特価¥45,000**

PC-9821As2/M2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥35,000**

NEC　98 MULTI/CanBe　送料¥2,000



PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥98,000**

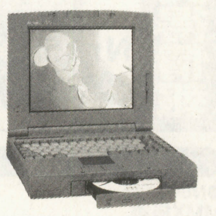
PC-9821Cb2/M TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB
モデム:14.4Kbps CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型
MPEG再生機能
定価¥298,000 **超特価¥69,990**

★PC-9821Cb2/A TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型
モデム:14.4Kbps MPEG再生機能 文字多重放送受信機能
定価¥338,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Cb3/TA TV機能 一太郎6/Works
CPU:Pentium75 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
モデム:14.4Kbps
定価¥298,000 **超特価¥135,000**

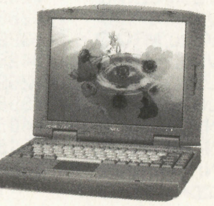
★印　店頭売りのみ

NEC　98 NOTE　送料¥1,000



PC-9821Nb10/S10F
CPU:Pentium100 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1GB
CD ROM:4倍速 モデム:28.8Kbps ディスプレイ:TFT液晶10.4インチ
定価¥418,000 **超特価¥218,000**

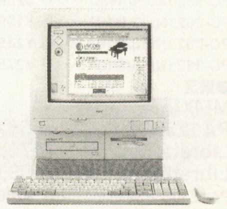
PC-9821La10/8 model A
一太郎6.3/Lotus1-2-3R5Jモデル
CPU:Pentium100 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:810MB
ディスプレイ:TFT液晶9.5インチ
定価¥368,000 **超特価¥178,000**



PC-9821La10/8 model B
MS Word/MS Excelモデル
CPU:Pentium100 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:810MB
ディスプレイ:TFT液晶9.5インチ
定価¥368,000 **超特価¥178,000**

※ノートパソコンは3機種とも起動時に、Windows95又は
Windows3.1のOS選択方式

NEC　98VALUE STAR　送料¥2,000



PC-9821V7/C4KA 一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

PC-9821V7/C4KB Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

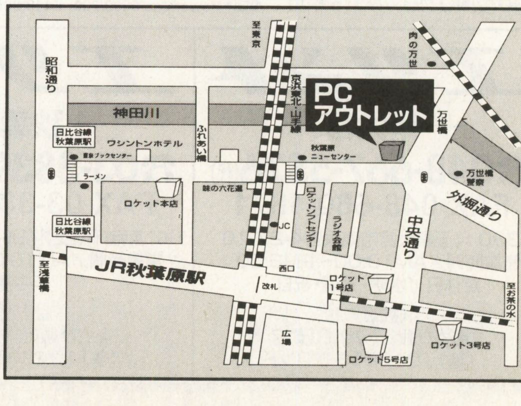
PC-9821V16/S5C2A7 一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium166 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速 モデム:28.8Kbps
ディスプレイ:CRT17インチ分離型 ソフトMPEG付
超特価¥198,000

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
遠方、離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座（普通）5181474

PCアウトレット　ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM10:00〜PM8:00 年中無休



全国通販 欲しいと思ったらおまかせ!!

お買得品満載の最新価格情報

――― 充実したサポート体制（AM10:00～PM10:00 年中無休）

パソコンFAX情報 048-651-6434　24時間　えるNet（パソコン通信）048-660-1870

限定お買得情報

- ■NEC PC-9821 Nr15/S14F 特価 ¥298,000
- ■NEC PC-9821 Xa10/K8J 特価 ¥122,000 / V20/S5C3Z･D3Z（TVナシ）特価 ¥179,800
- ■IBM APTIVA J3A/X 特価 ¥155,000 / J35 特価 ¥159,800
- ■IBM APTIVA H7G 特価 ¥275,000 / H5F 特価 ¥216,000
- ■IBM ThinkPad 560(FVE)（40MBRAM･CD付）特価 ¥335,000

パソコン本体

●NEC
MMX搭載

V166/S5C/D	¥219,800
V166/S7C/D	¥257,000
V200/SZC/D	¥239,800
V200/S7C/D	¥288,000
V200/M7C/D	¥399,800
V200/M7E/F	¥425,000
LS12/D10C/D	¥269,800
LS150/S14C/D	¥396,000
Nr150/X14F	¥405,000
Nr166/X30F	¥518,000
Nr166/X30N	¥529,000
new PC-9821La13	¥CALL
PC-9821CU13EA/EB	¥189,000
PC-9821CU16HA/HB	¥229,800
PC-9821CT20AA/AB	¥296,000
PC-9821V13/S5C3	¥175,000
PC-9821V16/M7C3/D3	¥259,800
PC-9821V20S5C3/D3	¥219,000
PC-9821V20S7C3/D3	¥249,800
PC-9821V20M7C3/D3	¥308,000
PC-9821XA13/W12	¥165,000
PC-9821XA16/W16	¥195,000
PC-9821XA16/W30	¥228,000
PC-9821XV20/W30	¥289,000
PC-9821Nr12/D10	¥199,800
PC-9821Nr13/D10A/B	¥245,500
PC-9821Nr15/S10	¥275,000

●東芝
MMX搭載

PA1238C9	¥555,000
Libretto50CT	¥175,000
Libretto50CTA	¥189,000
PA1230C9(Satellite430)CT	¥286,000
PA1230CA(Satellite430)CDT	¥305,000
PA1232C9(TECRA510CT)	¥358,000
PA1126C9(PROTEGE660)	¥469,000
Infinia 7200J1	¥CALL
Infinia 7200J2	¥CALL

●松下

AL-N1T515J5	¥278,000
CF-200PDX	¥299,800

●EPSON
新製品 MMX搭載

VMC20A	¥CALL
VMC20D17A	¥CALL
N15GX(NOTE)	¥465,000
N13GA(NOTE)	¥375,000

●IBM
MMX搭載

APTIVA T95	¥379,000
APTIVA T85	¥318,000
APTIVA B85	¥355,000
APTIVA B95	¥379,000
APTIVA J3A/X	¥156,000
APTIVA J3C/Y	¥168,000
APTIVA J3E/Z	¥199,800
APTIVA H6F	¥248,000
APTIVA B60	¥249,000
APTIVA B65	¥269,000
APTIVA B75	¥299,800
ThinkPad 535(MF9)	¥266,000

●COMPAQ
新製品 MMX搭載

PRESARIO 1072	¥345,000
PRESARIO 1084	¥409,000
PRESARIO 3060	¥319,800
PRESARIO 4182(15")	¥248,000
PRESARIO 4182(17")	¥278,900
PRESARIO 8770	¥369,000

●富士通
MMX搭載

FMVT2201/3	¥368,000
FMVT2161/3	¥276,000
FMVS2201/3	¥299,800
FMVS21671/3	¥269,800
FMV56NA5X5	¥540,000
FMV55NA5S1/3	¥439,800
FMV53NP5S1/2/3	¥365,000
FMV53NU5S1/2/3	¥312,000

●シャープ

MN-8000	¥CALL
MN-7760	¥512,000
MN-7650	¥465,000
MN-5200	¥339,000

●APPLE

Performa 5280	¥189,000
Performa 5430	¥189,000
Performa 5440	¥248,000
Performa 6410+15"CRT	¥269,000
Performa 6420+17"CRT	~~¥418,000~~
PowerBook 1400C/117	¥398,000
PowerBook 1400C/133	¥435,000
new PowerMac 7600/200	¥333,000
new PowerMac 8600/200	¥419,000

モデム・TA

PC-IT55D1	¥39,800
PC-IT55S1	¥27,800
TA-B64DSU	¥29,800
INT-64ED	¥29,500
DF-3314BZ	¥24,000
LPM-FM336	¥22,000
DFML-336	¥15,800
LFM-336US	¥13,500

RAM

SIM 16MB	¥11,000～
32MB	¥23,000～
EDO 16MB×2	¥22,000～
32MB×2	¥42,000～
98NOTE用 16M	¥12,000～
32M	¥23,500～
DOS/V NOTE用 32M	¥25,000～

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART	¥32,800
GT-5000WINP/S/ART	¥38,000
GT-8500WIN/ART	¥59,800
GT-9500WIN/ART	¥99,800
CanoScan300	¥35,800
CanoScan600	¥79,800
JX-250W2	¥49,800
SCANJET 4S	¥25,800
SCANJET 5P	¥43,800

モニター

PC-TM151(TV付)	¥33,800
RD-17GII	¥82,800
new RD-17GXIIC	¥72,800
RD-17V	¥68,000
RD-15M	¥35,800
MF-8515F	¥33,000
MF-8517E	¥52,800
MT-8617E	¥64,800
MT-8617ES	¥72,800
E35F	¥58,000
E53F	¥75,000
E55D	¥96,000
CPD-15SF9	¥48,000
CPD-17SF9	¥67,800
CDP-20SF3	¥168,000

アクセラレータ・サラウンド

GA-968V2/PCI	¥19,500
GA-968V4/PCI	¥27,000
GA-PG3VX8/PCI	¥38,800
GA-PG3D4/PCI	¥19,800
GA-DRTV2/PCI	¥24,800
GA-DRTV4/PCI	¥28,700
PC-9801-118	¥17,500
QV-WS(WaveSter)	¥18,800

プリンタ

PICTY200	¥19,800
PICTY300	¥36,500
PM-700C	¥43,500
XJS-400	¥44,800
MJ-810C	¥27,800
new MJ-830	¥CALL
MJ-930C	¥58,000
MJ-6000C	¥110,000
MJ-5100C	¥93,000
MJ-3000C	¥65,000
LP-700W	¥43,800
LP-8300	¥139,800
BJC-35VII	¥37,800
BJC-210J	¥15,800
BJC-240J	¥24,000
BJC-420J	¥28,800
BJC-455J	¥53,800
BJC-620JW	¥47,000
BJC-5500J	¥72,800
LBP-210	¥39,800
LBP-310	¥57,000
LBP-430	¥92,800
Deskjet 694C	¥33,000
MD-2010S/J	¥44,800
MD-4000S/J	¥59,800

デジタルカメラ

C-800L(オリンパス)	¥99,800
C-400L(オリンパス)	¥58,800
DSC-F1(SONY)	¥65,800
CP-200	¥55,000
QV-100	¥47,500
QV-300	¥49,800
DS-8	¥54,800
DC-2E	¥49,800
DC-2L	¥59,800
new PowerShot350	¥49,800
PowerShot600	¥84,000
限定 CP-100	¥19,800
限定 DS-7	¥29,000

限定（デジタルカメラ＋プリンターセット）
QV-10A（ソフト付）+PICTY80L ¥29,800

HDD外付

SHD-2G/NB	¥44,500
SHD-2G/NU	¥37,800
SHD-2000U	¥39,800
SHD-3200U(ultraSCSI)	¥59,800
HDVS-2G	¥38,800
HDVS-2G/SPCI	¥50,500
DSC-U2000(ultraSCSI)	¥53,000
DSC-2000S	¥42,800

MO・ZIPドライブ

LMO-P420PS	¥47,000
LMO-400S	¥36,000
LMO-420S	¥40,500
LMO-420NB	¥48,000
LMO-480S	¥45,000
LMO-640S2	¥68,800
MOS-S230	¥44,000
MOS-S640	¥76,000
MOF-230U	¥42,800
MOF-640	¥77,000
MMO-230VB/W	¥42,800
MMO-C230VB	¥53,000
MMO-640B/W	¥79,800
MMO-C640B	¥88,000
SMB-640D	¥65,800
SMB-230D	¥38,800

CD-ROM

SCD-1600PS	¥32,000
LCW-747S(CD-R)	¥51,000
CDS-S16	¥25,500
CDS-D16C	¥33,500
CDS-R2W4R(CD-R)	¥67,000
CDV-AB16	¥19,500
CDV-PX12	¥25,500
CDPS-PX10/PCSC	¥35,500
CDP-TX6/PCIDE	¥25,800
CDP-TX10/PCIDE	¥31,000
CDR-VX24(CD-R)	¥58,000
PRD-650(KIT付)	¥28,800
LPD-650S	¥43,800

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro	¥77,000
ミュージ郎SC-88VL	¥61,500
ミュージ郎SC-88ST	¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP	¥51,500
Vミュージくん	¥7,800
SC-88VL	¥52,800
SC-88Pro	¥70,000
SCP-55A	¥23,800
S-MPU-IIN	¥15,800
CBX-90BW	¥46,800
CBX-50(D/W)	¥47,000
QV-MGS(MidiStar/GS)	¥14,500
QV-SBS(SecondBusStar)	¥28,000

その他

AHA-2940/J95	¥27,800
SC-PCI	¥16,000
SC-98-3P	¥10,000
LHA-301	¥11,000
LHA-421	¥16,500
QV-WSMT(WaveSMIT)	¥23,800
QV-SN98(SoundNote)	¥29,800
LPM-SCSI2A	¥9,500

エリント ― 東大宮 ―
☎048-667-5876(代)
FAX 048-660-1871
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16
営業時間／AM10:00～PM6:00
定休日／水曜・日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行 外神田支店
(普) 1043613 エリント

エリント ― 秋葉原 ―
☎03-3839-1030(代)
FAX 03-3836-8515
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル
営業時間／AM10:00～PM10:00
年中無休
〔振込先〕
あさひ銀行 外神田支店
(普) 1043613 エリント

トライミー ― 名古屋 ―
☎052-807-1573
FAX 052-807-1579
〒468 名古屋市天白区横町708
営業時間／AM10:00～PM6:00
定休日／日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行 赤門通支店
(普) 1034450 トライミー

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

クレジット
電話にてお申し込み下さい。

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00～PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7
model
C3,D3 ¥256,000
C3,D3 ¥313,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V20/S5
PC-9821V20/S7
model
C3,D3 ¥179,000
C3,D3 ¥219,000
C3,D3 ¥259,000

PC-9821V200/SZ
PC-9821V200/S7
PC-9821V200/M7
model
C,D ¥236,000
C,D ¥284,000
C,D ¥389,000

PC-9821V166/S5
PC-9821V166/S7
model
C,D ¥219,000
C,D ¥253,000

PC-9821V16/S5
プラス16MBメモリ
model
C2,D2 179,000

PC-9821Xc13/M7
model
A,B ¥185,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥169,000
¥279,000

PC-9821Xa13/W12
PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa20/W30
●写真のCRTは別売
¥147,000
¥173,000
¥229,000

PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H
PC-9821Cu13T/B
model
A,B ¥209,000
A,B ¥239,000
¥239,000

PC-9821Ct20/A
model
A,B ¥305,000

PC-9821La13/S14
NEW
¥265,000

PC-9821CEREB
C200/C ¥269,000
C200/CS1 ¥337,000
C200/V ¥337,000
C200/VS2 ¥469,000

PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr166/X30F
¥379,000
¥479,000

PC-9821Ls12/D10
PC-9821Ls150/S14
model
C,D ¥259,000
C,D ¥377,000

PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Na15/X14
TEL特価
¥305,000
¥335,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10
model
¥199,000
A,B ¥245,000

PC-9821Cr13/T
model
A,B ¥159,000

FUJITSU-FMV DESK POWER
各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-830C
¥19,500
NEW ¥29,800

EPSON PM-700C / MJ-930C
¥44,800
¥57,500

CANON BJC-240J / BJC-420J
¥23,800
¥34,800

CANON BJC-35VⅡ / BJC-620JW
¥34,500
¥44,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 / CPD-17SF9
¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN / GT-8500WIN
¥34,500
¥49,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥269,000
NEC	PC-9821Ra18/N20	¥243,000
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	MJ-6000C	¥106,500
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥118,000
CANON	BJC-210J	¥19,500
CANON	BJC-410J	¥27,500
CANON	BJC-455J	¥49,500
CANON	BJC-5500C	¥70,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17V	¥68,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥37,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥48,600
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DBI-N3200	¥47,300
メルコ	DNN-T1400	¥41,200
メルコ	DNN-T2100	¥52,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314EX	¥26,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WIN	¥28,800
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1200WIN	¥38,500
EPSON	GTPCSPIF	¥7,500
EPSON	GTATSPIF2	¥7,500
EPSON	GTSCIFS	¥11,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥73,500
メルコ	MOS-D640	¥86,500
メルコ	MOS-S230	¥37,500
メルコ	MOS-D230P	¥48,600
メルコ	MON-D230C	¥52,400
メルコ	CDS-S16	¥24,600
メルコ	CDS-D16C	¥32,500
メルコ	CDI-16FB	¥18,800
メルコ	CDS-R2W6R	¥57,800
メルコ	CDN-D8C	¥27,800
キャラベル	PD-850/P	¥61,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MG	¥20,300
メルコ	EMF-32MG	¥22,400
メルコ	EMW-P16M	¥10,500
メルコ	EMW-P32M	¥19,500
メルコ	EMW-P64MG	¥38,300
メルコ	EMW-16MG	¥11,200
メルコ	EMW-32MG	¥21,800
メルコ	EMW-64MG	¥43,500
メルコ	EMH-16MG	¥10,100
メルコ	EMH-32MG	¥19,500
メルコ	EMH-64MG	¥39,000
メルコ	EMH-E16MG	¥11,200
メルコ	EMH-E32MG	¥21,800
メルコ	EMH-E64MG	¥43,500
メルコ	ENL-16MG	¥11,400
メルコ	ENL-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-16MG	¥12,200
メルコ	ENB-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-64MG	¥43,500
メルコ	EN8-16MG	¥11,400
メルコ	EN8-32MG	¥22,400
メルコ	EN8-64MG	¥44,900

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先		
三和銀行 本郷支店	普通	3822967
郵便振替口座	10160-10297171	

(有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26

ただ今スプリングセール実施中！

蒲田駅前に中古パソコン専門店 PC NET 誕生！

デスクトップ(5インチ)

品名	標準価格	販売価格
PC-9801VX21(286/10MHz/640KB)		¥6,000
PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥338,000▶	¥7,000
PC-9801DX2(286/12MHz/640KB)	¥318,000▶	¥8,800
PC-9801RS21(386SX/16MHz/640KB)	¥398,000▶	¥9,900
PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥668,000▶	¥15,000
PC-9801DS2(386SX/16MHz/640KB/FM音源)	¥358,000▶	¥11,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥12,500
PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000▶	¥20,000
PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥348,000▶	¥19,800
PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000▶	¥25,000
PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥578,000▶	¥29,800
PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/FM音源)	¥648,000▶	¥35,000
PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥995,000▶	¥12,000
PC-H98/70-100(386/33MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,680,000▶	¥18,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥548,000▶	¥15,000
PC-H98/90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ)	¥895,000▶	¥20,000
PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥44,000
PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)		¥6,500

デスクトップ(3.5インチ)

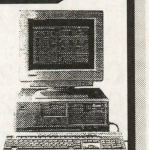
品名	標準価格	販売価格
PC-9801UF(V30HL/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥218,000▶	¥10,000
PC-9801ES2(386SX/16MHz/1.6MB)	¥448,000▶	¥16,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥21,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥598,000▶	¥26,000
PC-9801FX/U2(386SX/16MHz/640KB/FM音源)	¥278,000▶	¥22,000
PC-9801FS/U2(386SX/20MHz/640KB/FM音源)	¥348,000▶	¥26,000
PC-9801FX/U5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000▶	¥28,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000▶	¥32,000
PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥578,000▶	¥38,000
PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD)	¥288,000▶	¥39,800
PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥328,000▶	¥38,000
PC-9821BS/U7(メモリ増設)(486SX/33MHz/9.6MB/170MBHD)		¥48,800
PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170MBHD)	¥398,000▶	¥59,800
PC-9821Bf/U8(Pen./60MHz/7.6MB/340MBHD)	¥600,000▶	¥66,000
PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,285,000▶	¥31,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥798,000▶	¥23,000
PC-H98S/U8-040(486SX/20MHz/1.6MB/40MBHD/ノーマル)	¥1,150,000▶	¥28,000
PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ノーマル)	¥1,268,000▶	¥33,000
PC-9821XE/U7(メモリ増設)(486SX/33MHz/13.6MB/210MBHD)		¥57,000
PC-9821AS2/U8(メモリ増設)(486SX/33MHz/9.6MB/340MBHD/FM音源)		¥74,000
PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM音源)	¥550,000▶	¥58,000
PC-9821Ap/M2(ファイルスロット3.5″FD×1内蔵+5″FD×2)(486DX2/66MHz/3.6MB/FM音源)		¥63,000
PC-9821Xa/C9(Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)/FM音源)	¥730,000▶	¥109,800
PC-9821XA7/C4(Pen./75MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥268,000▶	¥99,800
PC-9821XA7/C8(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥298,000▶	¥109,800
PC-9821XA10/C4(Pen./100MHz/16MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥448,000▶	¥125,000
PC-9821XA10/K8(8MB増設)(Pen./100MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源)		¥129,800
PC-9821CB2/B(14″CRT一体型)(486DX2/66MHz/8MB/620MBHD/CD)	¥228,000▶	¥78,000
PC-9821V7/C4KB(14″CRT一体型)(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD/Win95 or 3.1/Word+Excel) 新品		¥99,800
PC-486GR3(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/+内蔵5″FD×1)	¥483,000▶	¥27,000
FMV5DCE23(Pen./120MHz/16MB/1GBHD/CD(6倍)/28.8kbpsモデム/15″CRT一体型/Win95+Word+Excel) 新品		¥138,000
I.B.M.2411-P31(Pen./120MHz/8MB/1GBHD)	¥378,000▶	¥88,000
I.B.M.6883-J8P(Pen./100MHz/8MB/850MBHD)	¥348,000▶	¥79,000
I.B.M.6885-J0M(Pen./90MHz/8MB/720MBHD/CD)	¥498,000▶	¥73,000
MAC LCシリーズ(アップル)		¥28,000より各種有
MAC ⅡCIシリーズ(アップル)		¥25,000より各種有
POWER MAC8100/80AV(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥833,000▶	¥163,000
POWER MAC7500/100M(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥442,000▶	¥170,000

ディスプレイ

品名	標準価格	販売価格
N5913R(14″カラー98用:640×400/0.31mmデジアナ共用)		¥6,000
PC-KD854N(14″カラー:640×400/0.39mm)	¥84,800▶	¥5,000
PC-KD853N(14″カラー:640×400/0.31mm)	¥118,000▶	¥6,500
PC-KD882(15″カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥6,500
PC-KD881(15″カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥7,500
PC-KD1521(15″カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥10,000
PC-KD1511(15″カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥11,000
PC-KD1522(15″マルチモード:640×400、640×480/0.31mm)	¥99,800▶	¥14,000
PC-KH1711(17″カラー98用ハイレゾ対応)		¥20,000
PC-TV354(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)	¥110,000▶	¥9,500
PC-TV453(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)		¥13,800
PC-TV455(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.31mm/15〜17KHz/22〜25KHz/29〜34KHz)		¥15,800
PC-TM151(15″マルチシンク/1280×1024/0.28mm/TVチューナー付)	¥79,800▶	¥28,000
PC-D151(15″マルチシンク/1120×768) 新品		¥28,000
PC-KM151(15″マルチシンク/1120×768)		¥24,800
CR-5500(エプソン)(15″カラー98用ハイレゾ放応)		¥20,000
PC-KM171(17″マルチシンク/1280×1024)	¥258,000▶	¥40,000
MF5117J(アイデクソン)(17″マルチシンク/1280×1024)		¥40,000
SF-7315(アイデクソン)(15″カラー:640×400/0.31mm)		¥7,000
RD17F(三菱)(17″マルチシンク/1280×1024)		¥46,000
UE-ID02(シャープ)(14″カラー98用:640×400/0.39mm)		¥5,000
CU-14MD(シャープ)(14″カラー98用:640×400/0.39mm)		¥6,000
CR-4000(エプソン)(14″カラー98用:640×400/0.31mm)		¥5,000
XC-1498CⅡ(三菱)(14″カラー:640×400/0.28mm)		¥6,000
A6009(アクシル社製)(20″マルチシンク/98・DOS/V対応/1280×1024/0.3mm)		¥80,000
MR-5120(アイデクソン)(20″マルチシンク/1280×1024)		¥78,000

スプリングセール大特価大放出!!!

DOS/V 486DX2/66MHz
(HANSTECH社製)



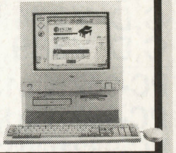
●i486DX2/66MHz ODP P24T対応ZIFソケット装備 ●16MB(最大64KB) ●340MBHD(IDE) ●アクセラレータ 1280×1024 ●拡張スロット VL-BUS×2,ISA×5 ●マウス/106キーボード標準装備　ディスプレイ別

大特価 ¥42,800

CDドライブ内蔵品特価 ¥47,800

☆増設メモリも特価販売致します

PC-9821V7/C4KB



Win95すぐに使えるオールインワン!

(Pen./75MHz/8MBメモリ/850MBHD/CD(4倍速)/Win95+3.1+Word+Excel プリインストールモデル) ディスプレイ一体型

新品大特価 ¥99,800

ノート・ラップトップ

品名	標準価格	販売価格
PC-9801NS(386SX/12MHz/640KB/モノクロ)	¥298,000▶	¥32,000
PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥418,000▶	¥47,000
PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥288,000▶	¥46,000
PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥398,000▶	¥50,000
PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80MBHD/モノクロ)		¥55,000
PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥398,000▶	¥52,000
PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)	¥288,000▶	¥56,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)	¥248,000▶	¥63,000
PC-9821NM(120MBHD内蔵)(486DX2/50MHz/1.6MB/120MBHD)		¥77,000
PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥598,000▶	¥63,000
PC-9801NC40(386SX/20MHz/40MBHD/TFTカラー)	¥738,000▶	¥68,000
PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTカラー)	¥438,000▶	¥84,000
PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120MBHD/TFTカラー)	¥548,000▶	¥95,000
PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥498,000▶	¥87,000
PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120MBHD/TFTカラー)	¥63,8000▶	¥93,000
PC-9821Nd(486SX/33MHz/640KB/STNカラー)	¥348,000▶	¥88,000
PC-9821Nd/340(486SX/33MHz/640KB/340MBHD/STNカラー)	¥468,000▶	¥108,000
PC-9821Nd2/5(メモリ増設)(486DX2/50MHz/16MB/540MBHD/STNカラー)		¥140,000
PC-9821Ne/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)	¥768,000▶	¥123,000
PC-9821NB7/D5(Pen./75MHz/8MB/540MBHD/Win95 or 3.1/STNカラー) 新品	¥358,000▶	¥158,000
PC-9821LA7/D5A(Pen./75MHz/8MB/540MBHD/STNカラー)	¥298,000▶	¥138,000
ARMADA4115(COMPAQ)(Pen./100MHz/16MB/810MBHD/STNカラー)	¥338,000▶	¥168,000
PC-386NOTE-A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)		¥29,800
PC-486NOTE-AS2(エプソン)(486SX/33MHz/120MBHD/モノクロ)(マニュアル欠)		¥50,000
I.B.M.PS/55NOTE-N23/SX		¥35,000
PC-9801T/W5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/3.5FD×2/40MBHD/モノクロ)	¥658,000▶	¥24,800
PC-9801T/W7(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/3.5FD×2/100MBHD/モノクロ)	¥750,000▶	¥29,800
PC-9801T/S5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/STNカラー)		¥36,000
PC-9801T/F51(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー)	¥850,000▶	¥39,000
PC-386LS-STD(エプソン)(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥478,000▶	¥19,800

ハードディスク

品名	標準価格	販売価格
PC-9801FA-35(FX, FS, FA用内蔵40MBHD)		¥5,000
PC-9801RA-35L(内蔵HDD:RX, RA, RL, DX, DA用40MB)		¥5,000
PC-9801B-37(内蔵HDD:BX, BA, BX2, BA2用120MB)		¥8,000
PC-9821A-E07(内蔵HDD:98MATE用540MB)		¥19,000
INTER170A(内蔵HDD:98MATE用170MB)		¥10,000
INTER240A(内蔵HDD:98MATE用240MB)		¥12,000
INTER340AN(内蔵HDD:98MATE用340MB)		¥15,000
INTER540BN(内蔵HDD:98FELLOW用540MB)		¥18,000
Pack NV-250(I.C.M.)(98NOTE用:250MB)		¥15,000
Pack NX-340(I.C.M.)(PC-98NOTE用:340MB)		¥19,000
DNN-T540(メルコ)(PC-98NOTE用:540MB)		¥23,000
PC-HD100R2(外付100MBHD:I/F付)		¥10,000
PC-HD300U(外付300MBHD:I/F付)		¥15,000
ES-360(日本テクサ)(外付360MB:I/F付)		¥17,000

プリンタ (レーザープリンタはトナー別途販売)

品名	標準価格	販売価格
PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥95,000▶	¥18,000
PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000▶	¥15,800
PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥19,800
PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ)	¥74,800▶	¥5,000
PC-PR1000(日本語レーザー:A4対応)	¥259,000▶	¥25,000
PC-PR2000/4(日本語レーザー:B4対応)	¥418,000▶	¥34,000
MJ-800C(エプソン)(マッハジエットカラープリンタ:A4対応)(付属品全欠)		¥15,000
LBP-A404(キャノン)(日本語レーザー:A4対応)		¥22,000
LBP-B406S(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000▶	¥18,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)		¥45,000
CP-2100S(カシオ)(日本語レーザー:B4対応)	¥398,000▶	¥35,000
CP-630(カシオ)(日本語レーザー:Windows専用:A3対応)	¥168,000▶	¥45,000
HG-3000(エプソン)(インクジェットプリンタ:B4対応)	¥251,000▶	¥35,000
LP-8000SX(エプソン)(日本語レーザー:A3対応)	¥198,000▶	¥48,000
UP-5000(ソニー)(カラービデオプリンタ:720×468画素)		¥39,800

周辺機器

品名	標準価格	販売価格
PC-9801-57L(PC-98用モデムボード2400bps)		¥2,000
PC-9821A-E02(98ハイレゾボード)	¥70,000▶	¥9,000
PC-9821A-E10(SCSIインタフェースボード)	¥30,000▶	¥8,000
PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000▶	¥8,500
SCD-430(ロジテック)(CD-ROM4倍速)	¥258000▶	¥8,000
LMO-400F-98(ロジテック)(PC-98用光磁気ディスクユニット3.5″)	¥59,800▶	¥12,000
XM-5522B(東芝)(DOS/V内蔵用6倍速CD-ROM) 新古品	¥39,800▶	¥6,800
CN-SC43(98NOTE、DOS/V対応、PCカード、SCSI2) 新古品	¥24,800▶	¥8,500
PC-9831-VW2(外付3.5″FDD×2)		¥13,000
PC-9831-MF2(外付5″FDD×2)		¥13,000
PC-9821B-E01(XS, XP, XN用増設3.5″フロッピィディスクドライブ)	¥15,000▶	¥8,500
PWS5212A(東芝)(5″フロッピィディスクユニット)	¥118,000▶	¥13,000
PC-9821A2-E02(1MBフロッピィディスクインタフェースボード)	¥17,000▶	¥6,000
V34ES2-W(ヒューコム)(PC-98・DOS/V用モデム28,800bps)		¥8,500
RYP-256セット(メルコ)(コードレスプリンタバッファ)	¥59,800▶	¥25,000
GT-8000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)	¥298,000▶	¥48,000
PC-9872R(カウント付バスマウス)		¥1,000
MDP-21(プリンタ切換器1:2/36P-36Pケーブル付)		¥1,000
PC-9801N-23(PC9801シリーズNOTE用)	¥12,500▶	¥2,500
PC-PR201X-04(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)		¥4,500
PC-PR201/65-11(カラーキット/カラーリボン付PC-PR201/65用) 新古品	¥13,000▶	¥4,500

ラムボード

品名	標準価格	販売価格
EDS-2000(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
PIO-CS134-4M(PC-9801CS用4MB)		¥8,000
PIO-DA134-4M(PC-9801DA用4MB)		¥8,000
PIO-EX134SS-2(PIO-RS, DX, DA, DS, CS134用へ増設可能, 2MB)		¥4,000
EFA-4000(PC-9801FA用4MB)		¥8,000
EHS-6000(PC-H98model専用6MB)		¥12,000
XMC-2000(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
EAB-8000(PC-9801BX, BA, PC-9821AE, AS, AP用8MB)		¥14,000
PC-9821A-B03L(PC-9821AN, AP3, AS3, XE10, CB2, PC-9801BX4用8MB)		¥6,000
EAC-4M(PC-9821AP2, AS2用4MB)		¥10,000
PC-9821XA-B01セット(XT, XA用4MB×2)		¥6,000
NE-SIM36-H16M(増設RAMサブボード16MB)		¥8,000
PIO-98NT-4MB(PC-9801N, NV, NS用4MB)		¥7,000
ENT-6000(PC-9801NS/T専用6MB)		¥10,000
RCS-8000(PC-9801N, NS用8MB)		¥12,000
PC-9801NS/R-04(PC-9801NS/R, NL/R専用6MB)		¥10,000
ENE-8000(PC-9801Ne, NS/A専用8MB)		¥10,000
ENA-8000(PC-9801NA, NA/C用8MB)		¥12,000
ENL-16M(PC-9821LT, LD, NL/A用16MB)		¥8,000
ENP-16M(PC-9821NE2, ND, NP, NS, NF, NM用)		¥8,000
PC-9821N-B03(PC-9821NE2. ND, NP専用16MB)		¥9,000
2432-Y(I.B.M.)(I.B.M.230CS用4MB)		¥4,000
EP-386X-4M(PC-386用4MB)		¥8,000
PIO-SIM61-2M(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB)	¥86,000▶	¥8,000
AP-PWC-4M(Power Book 160/180用4MB)		¥8,000
AP-SIM326-4M(マック用4MB)		¥3,000
ADM-16MPBB(Power Book 用16MB)		¥12,000

ホームページ開設！
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

◀最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！▶
●年中無休・24時間アクセスOK！
●電子メールでのご注文OK！
●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

●全商品保証付き ●代金引換システム ●土日祝祭日配達OK

※クレジットによるお支払いも承っております。(10万円以上お買い上げの場合)
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

社名が新しくなりました

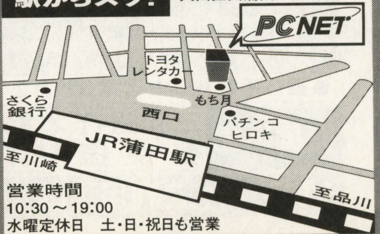
パシフィック ネット
(旧社名:パシフィックレンタル)

株式会社パシフィックネット　〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル

ご注文・お問い合わせ **TEL.03-3733-1441**
受付時間/月〜金9:30〜19:00 土9:30〜18:00　定休日/日・祝日

土曜日も営業致しております。 **FAX.03-3733-1440**

駅からスグ！ 大田区西蒲田7-29-3



営業時間
10:30〜19:00
水曜定休日　土・日・祝日も営業

Computer Station ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

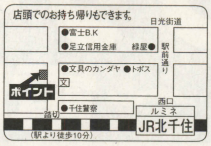
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298

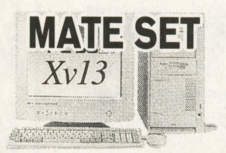


代金着払いシステム有り!即日発送O.K!! | Microsoft® Official Dealer | セット内容は変更自由です!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821Xv13/W16
TM-151（TVチューナー付）

MATE SET



特価 ¥195,800

NEC
PC-9821V166/S7C
PC-9821V166/S7D

VALUE STAR

特価 ¥252,800
特価 ¥252,800

NEC
PC-9821V200/S7C
PC-9821V200/S7D

VALUE STAR

特価 ¥289,800
特価 ¥289,800

NEC
PC-9821V200/M7C
PC-9821V200/M7D

VALUE STAR

特価 ¥394,800
特価 ¥394,800

NEC
PC-9821V200/SZC
PC-9821V200/SZD
KM-175（17"CRT）

VALUE STAR SETモデル

特価 ¥288,000
特価 ¥288,000

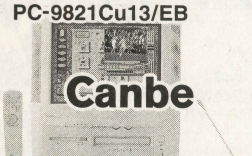
NEC
PC-9821Ct20/A・A
PC-9821Ct20/A・B

Canbe

特価 ¥299,800
特価 ¥299,800

NEC
PC-9821Cu13/EA
PC-9821Cu13/EB

Canbe



特価 ¥188,000
特価 ¥188,000

NEC
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Nr15/S10

Lavie

特価 ¥299,800
特価 ¥278,000

NEC
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr12/D10

Lavie

特価 ¥238,800
特価 ¥198,000

NEC
PC-9821Nr166/X30N
PC-9821Nr166/X30F

Lavie

特価 ¥518,000
特価 ¥495,000

NEC
PC-9821Ls150/S14C・D
PC-9821Ls12/D10C・D

Aile

特価 ¥379,800
特価 ¥259,800

FUJITSU
FMV-SⅡ165
FMV-SⅡ167

DESK POWER

TEL特価
TEL特価

今月のおすすめ商品

NEC
PC-9821V20/S5C3-Z
PC-9821V20/S5D3-Z
TM-151（TVチューナー付）

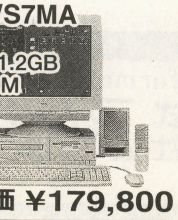
VALUESTAR SETモデル

特価 ¥199,800
特価 ¥199,800

NEC
PC-9821V10/C4RF
Pentium 100MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
ISDNボード
14"CRT内蔵

特価 ¥99,800

NEC
PC-9821Cx13/S7MA
Pentium 133MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
4倍速4連装CD-ROM
FAXモデム
ビデオキャプチャ
MIDI音源
17"CRT



特価 ¥179,800

NEC
PC-9821Cu16/HA・HB
Pentium 166MHz
RAM 32MB HDD 1.6GB
6倍速4連装CD-ROM
FAXモデム
一太郎V.7/Word
インストール済

特価 ¥229,800

CPU

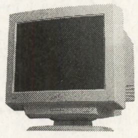
NEC	PC-9821Rv20/N20	¥359,800		PC-9821Nr150/X14F	¥379,800
	PC-9821Ra20/N30	¥265,800		PC-9821Na15/X14	¥329,800
	PC-9821Xv20/W30	¥279,800	FUJITSU	PC-9821La13/S14	¥264,800
	PC-9821Xv13/W16	¥169,800		DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xa20/W30	¥228,000	Panasonic	FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xa13/W12	¥149,800	IBM	AL-NIT515J5	¥268,000
	PC-9821Xc13/S5A2・B2	¥189,800		Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc16/M7A2・B2	¥239,800	東芝	Think Pad 535 MF-9	¥249,800
	PC-9821V166/S5C・D	¥219,800		Libretto 50（アプリ無モデル）	¥165,800
	PC-9821V20/S5C3	¥178,800	シャープ	Libretto 50（アプリ付モデル）	¥179,800
	PC-9821Cr13/TA・TB	¥159,800		Mebius	TEL特価

CRT

三菱
RD-17GⅡ（CLEAR）

TEL特価

iiyama
MT-8617E



特価 ¥64,800

三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GX II（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥89,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-174R	¥99,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥29,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥43,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥47,800

EPSON	MJ-830C	¥30,800
	MJ-930C	¥56,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥18,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥34,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35V II	¥34,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥22,800
	BJC-420J	¥28,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-720	¥109,800
	LBP-730	¥136,800
	LBP-310	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	CDV-AB10	¥19,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥29,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	¥32,800
TDK	DF33148Z	¥23,800
サン電子	MS-286EF（33.6Kbps）	¥9,980
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	IB-55PRO	¥18,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥36,800
	GT-8500WIN	¥49,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-200	¥38,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	MR-1	¥149,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥129,800

HDD

ウエスタン	WDAC22100	¥30,800
ディジタル	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥26,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥17,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥9,800
	EDO-16M	¥9,800
	EDO-32M	¥17,800

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します! 即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA | NICOS | JCB | AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊕3585676 ポイント

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

リサイクル専科

～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

中古ハード特価情報

新型DESK POWERが早くも入荷！

FMV SⅡ1653	FMV SⅡ1671	FMV SⅡ1353
MMX-P166 32MB	MMX-P166 32MB	Pentium150 32MB
2.1GBハードディスク	2.1GBハードディスク	1.6GBハードディスク
8倍速CD、モデム	8倍速CD、モデム	8倍速CD、モデム
15インチモニター	17インチモニター	15インチモニター
~~¥229,800~~	~~¥258,000~~	~~¥179,800~~

全商品、未使用・未開封の中古品になります。数に限りがありますのでおはやめに。

大好評につき 買い取り査定 10%UP券、復活！
(H9.4.30まで)

買い取り金額　一例

パソコンソフト	買い取り金額
A列車で行こう5	¥5,000
天下統一～乱世の覇者～	¥4,500
ああっ女神さまっ	¥3,800
毛利元就　誓いの三矢	¥3,800
こうかん日記DX	¥3,800
鬼畜王ランス	¥3,500
大戦略Ｖ　DX	¥3,500
ファーランドサーガ	¥3,500
信長の野望　将星録	¥3,500
魔法使いになる方法	¥3,500
三国志Ｖ	¥3,000
虜（とりこ）	¥3,000
きゃんきゃんバニープルミエール2	¥3,000
大航海時代Ⅲ	¥3,000
シヴィライゼーションⅡ	¥3,000
官能教習（PC98）	¥3,000
ルナッティックドーン　passange～	¥2,800
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（PC98）	¥2,500
拘束～淫乱授業～メイド達の仕事	¥2,500
MONOPOLY	¥2,000

プレイステーション	買い取り金額
プレイステーション本体	¥14,000
ときめきメモリアル限定番	¥8,100
ファイナルファンタジーⅦ	¥4,000
海腹川背	¥3,500
クーロンズゲート	¥3,500
マクロスデジタルミッションVF-X	¥3,500
ブシドーブレード	¥3,000
リフレインラブ	¥3,000
ルパン3世	¥3,000
チョロQ2	¥2,800
ダービージョッキーR	¥2,800
トウームレイダーズ	¥2,500

セガサターン	買い取り金額
サクラ大戦 A限定版	¥12,000
三国志Ｖ	¥3,500
麻雀四姉妹若草物語	¥3,500
Eve burst error	¥3,000
マンクスTT	¥3,000
優駿クラシックロード	¥2,800
実践パチプロ必勝法4	¥2,500
ビクトリーゴール97	¥2,500

アイ・ツーで買うなら税率UPも気にならない

中古激安人気ソフト列伝

●パソコンソフト●	
ルーキーズ	¥3,980
VIPER CTRあすか	¥3,980
るり色の雪	¥3,980
Angel Halo	¥3,180
エーベルージュ(WIN)	¥3,580
スーパーエアーコンバット(WIN)	¥3,580
ブランデッシュ　VT	¥4,380
無人島物語3	¥5,180
シティハンター(WIN)	¥3,980
スーパーエアーコンバット	¥3,580
Piaキャロットへようこそ(WIN)	¥3,980
ありすインサイバーランド(WIN)	¥3,980
WAVER(WIN)	¥3,980
ファーランドサーガ	¥4,980
ファイナルドゥーム	¥2,980

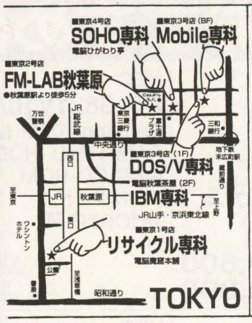
●プレイステーション●	
FFⅦ	¥4,980
プリンセスメーカー	¥3,580
ブシドーブレード	¥4,280
デストラクションダービー2	¥3,580
闘神伝3	¥2,980
レイストーム	¥3,880
大航海時代Ⅱ	¥4,280
ウイニングイレブン	¥1,980
レイジレーサー	¥3,580
アークザラッドⅡ	¥2,780
新スーパーロボット大戦	¥2,980
FFⅣ	¥3,980
ザ・コンビニ	¥3,980
ソウルエッジ	¥1,980
チョロQ2	¥3,980

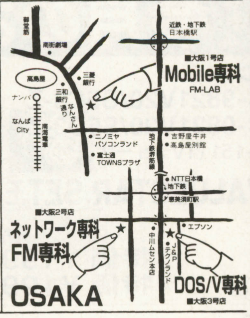
●セガサターン●	
サイバーボッツ	¥4,280
ダイナマイト刑事	¥3,980
マンクスTT	¥4,280
首都高バトル97	¥3,580
スーパーリアル麻雀グラフィティ	¥4,580
エヴァンゲリオン2nd	¥4,680
エネミーゼロ	¥2,580
ぷよぷよSUN	¥3,280
Eveburst error	¥3,980
ガンガム外伝Ⅲ	¥2,980
重装機兵レイノス2	¥3,980
ザ・タワー	¥2,280
野々村病院の人々	¥3,480
プリンセスメーカー2	¥2,980
ファイターズメガミックス	¥ 980

★さらに1万円以上お買い上げのお客様に人気ソフト1本プレゼント！★

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17





売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。
(所要日数1～2日)
＊即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
＊下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
＊ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

●ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
●パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

……キリトリセン……キリトリセン……
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP
買い取りUP券
～10%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(H9.4.30まで)

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特　典（ソフトのみ）
●2万円以上 500円引き
●3万円以上1000円引き
●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

—— SLG, RPG, その他一般 ——

13,280円TEO－もうひとつの地球スペシャルセット(通常版は11,680円),
各12,480円三国志Ⅴwithパワーアップキット, 提督の決断Ⅲ,
withパワーアップキット, (20,850円A5パーフェクトセット),
各11,680円新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ,
各10,880円柿木将棋ⅡWin95, A列車で行う, コマンド&コンカー,
各10,100円対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97,
シムコプター, SIM・GOLF, SIM・ISLE, ファーランドストーリー四つの封印,
手談対局, AI囲碁5, 風雅対局本因坊,
MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ,
信長天翔記withパワーアップキット(95専), 太平洋の嵐2,
各9,430円無人島物語R, 西陣パチンコ三昧第一巻,
各9,290円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win,
百家争鳴孫子の兵法, 三国志孔明伝アパック,
Winning Post3, ハインド日本語版, 紺碧の船隊2パーフェクト,
MS・フライトシュミレーターV6.0Win95, 竜機伝承PLUS,
各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4,
花火職人になろう, 天下統一バリューパック, シビィライゼーションⅡガイド付,
銀河英雄伝説ⅣEX, RPGツクール95,
各7,980円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション,
天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番,
スーパーロボット伝説サンライズ編1, サンライズ編2,
魔法使いになる方法, ラッセン・アイランド, シムパーク,
ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2,
各7,780円シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版, 新英雄伝説プレミアム版,
ファーランドサーガ, 一文字武双瞳の女王, Jリーグプロフェショナルサッカー,
ガーゼイの翼, マスターオブモンスター魔導王の試練,
水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就～,
龍王三国志演義, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96,
大戦略マスターコンバット, 魔法使いになる方法, ジオライトムーン,
大戦略Ⅴデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ,
ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3, Little Step,
AI将棋Ver2.0, 実機パチスロシュミレーター, ディセントⅡ,
各7,380円グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト,
野球道3(初回版), A列車で行うⅣ, USネイビーファイターズ97,
バーチャコップ, バーチャファイターPC, ロードラッシュ,
バミューダシンドローム, アマランスKHリミックス(RPG),
各6,980円釣道～海釣り編～, 釣りに行う, ダークハンター異次元学園,
ガンダムタクティクス, 戦略プロ野球, 天下統一,
魔法少女プリティサミー前篇, 後篇,
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, ラストガーディアン2,
インクレディブルマシーン3, Revolteリボルト(PC3D Engine専用),
各6,580円THE NEED FOR SPEED SE, 3Dムービーメーカー,
メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク,
LUNATIC DAWN～Passage, スティーブンスピルバークのディレクターズ,
各6,140円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2,
ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ),
ザ・レジェンドオブEDEN2, パノラマ探偵・怪盗Q,
FIFAサッカー97, NBA LIVE97, 幻魔殺法帖,
各5,710円グラディウスDXパック, メビウスリンク2,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2,
エヴァンゲリオンデジタルムック1, 実況パワフルプロ野球'96,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5,
各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言,
D.C.コネクション, キス・オブ・マーダー, ロードモナークオリジナル,
トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線,
ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り,
各4,980円雷電プロジェクト, レイヤーセクション, 海底大戦争,
スーパーパズルファイターⅡX, HEXEN(中世RPG), Dear Cat,
各4,800円サクラ大戦電脳アクセサリー集(限定版), コンフィグロム,
女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション,
真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog,
銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2, Vol.1,
タイトーレトロアーケードパック, MS・クロスコンバット,
各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, らくがき絵具箱,
各3,310円世界の船旅夢の航路, Hawaii, 南天の星座,
ガンダムショップVol.1, Vol.2, デジタルプラレール,
フライトシュミレーター95Vaive Pac, 水木しげるワールド(スクリーンセーバー),

—— 18禁ソフト ——

各7,730円拘束パンドラボックス, 虜－とりこ, こうかん日記DX,
各7,380円白日夢2, 究極正義セクシーマーブル95, 女傑になろう,
各6,980円まじょっ子パラダイス, お嬢様を狙え!!, TO Heat,
エンジェルクライシス, はるかぜ戦隊Vフォース, ガイナロックR,
ちよみちゃんfor me, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム,
VRデート・五月倶楽部2, VIPER V12, GTS, クライスイーパー,
Let'sパイレーツ, セラフィタ, 花の記憶第2章,
各6,630円放課後恋愛クラブ, STARS, 悪夢95,
サイレントチェイサー狩神, きゃんきゃんバニープルミエール2,
デンジャラストイズ, 妖女乱舞2, 鬼畜王ランス,
メロディ～恋のメッセンジャーガール, ペロペロキャンディー,
猟奇の檻第2章, 夕霧～人形師の遺産, 乱蝶,
魅惑の調書, Funny Honey, SEEK実写版, あゆみちゃん物語実写版,
家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 痕－きずあと,
さくらの季節, ここは楽園荘1, 2, 林間学校, 拘束超人,
各6,430円歪－ひずみ, 慾－むさぼり, トワイライト,
各5,980円ピルケース, 魔界, エイミーと呼ばないで, アラベスク,
メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン,
メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ,
さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき,
LOOP－鹿苑館奇譚, 優楼－ユーロウ, VIPER-V6, V8,
晴れのち胸さわぎ, いたずら, リベンジ,
パパラッチ, 真説神谷右京1&2完全版, 神谷右京3,
for elise～エリーゼのために, ハイスクールDAYS,
Piaキャロットへようこそ!!, SEX, SEX2, 生本○,
純愛物語修学旅行の夜, Gの極北, 棘－とげ,
野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き,
館－やかた, 女医美奈子, 漂流, タニア,
チェリージャム, 夢幻泡影, クロンドール,
各5,380円拘束～淫爛授業上巻(解かれたリボン)下巻(メイド達の仕事),
僕は圭一・女雀師の悪戯, D・P・S全部, カスタムメイト3,
緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ,
雀姫～レディースマージャンリーグ, 校内写生, RING OUT,
ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi,
各4,580円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS－インディーズ,
放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド,
雀帝2リニューアル, 妖獣戦記AD2048,
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5,
各3,780円X-GIRL, 尋問遊戯, 稚恵美, 亜紀子,
奈緒美, 真奈美, 美穂, 沙也香, 亜紀子GOLD, ランス4,
各3,330円S・A・4, 鍵穴, きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2,
各3,220円官能女体倶楽部3, 4, SHYベストコレクション2, 3, 4,
制服の狂艶, シャイピンクページ2, AVフェチズムVol.2,
各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ,
各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

—— ビジネス・ユーティリティ他 ——

15,100円Windows95UPグレード版FD版(CD版12,600円),
各16,800円QUICK-C V2.0J, QUICK-BASIC V4.5J,
各9,980円超束95(CD-ROMのスピードUP), 驚束(HDDのスピードUP),
各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用・DOS/V用),
(7,250円Klik&Play)(24,700円MS・ビジュアルC++),
(25,800円Visual Basic4.0スタンダード, 66,800円Visual Basic4.0PRO),
(27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J),
24,800円ビジュアルC++V4.0J・スタンダード,
各4,880円ポンキッキーズCD, CD2, CD3, CD4,

PC-9801(3.5″)シリーズ

—— 18禁ソフト ——

各7,720円拘束パンドラボックス, ツァイメタ女,
各7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, (テレカ1,100円),
VIPER-CTR-あすか, M HARD, VIPER-F40,
下級生, 同級生2, こうかん日記第2章, 人形使い2,
各6,830円猟奇の檻第2章, 卒業写真2, 追憶,
カナン～約束の地, イブ・バーストエラー, ここは楽園荘,
官能教習, ひな鳥の囀, ジオスレイブ, 同級生, 遺作,
黄昏(たそがれ)の境界, バウンティハンタールディ, 私－わたし,
聖翼学園セラフィタ, 教育実習女子高生マニアック,
せいんと・だいありぃ～聖ちゃん日記, しゃぶり姫～陰の章,
スター・プラチナ, ルーキーズ, エクドラード,
男(ヤツ)の名はDiamond, しゃぶり姫－陰の章,
VRデート・五月倶楽部2, ペロペロキャンディー,
魔人形, カスタムメイト3, ペルソナ, 魔性の貌(かお),
エーゲ海の雫, 銀白色の楽園, 痕－きずあと, 悪夢,
各5,980円瑠璃色の雪, 花の記憶第二章, 漂流,
TAXY幻夢譚, 漂流, 好き！, 柊坂の旧館,
メイキングキャンディお気にめすままに, うきうきアイランド,
淫獣の堕天使, TANIA, Be-Yond,
ブラインドゲームズ, 轢愛－れきあい, 棘－TOGE,
拘束超人, RE-NOステインアライブ, VIPER-BTR,
憂楼ユーロウ, Piaキャロットへようこそ, ギャンブラー,
各5,630円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, SEEK,
各5,380円みさとちゃん夢日記, あっとホーム～おくさん好きですね,

—— SLG・RPG・その他 ——

12,480円信長の野望Withパワーアップキット, 三国志ⅤWithPキット,
各9,980円ブランディッシュⅣ, 朱紅い雫, 関ケ原,
各9,280円ウイニングポスト2PLUS, パワードール2, デッドフォース,
メルティランサー, アマランスⅣ, KH, 紺碧の艦隊2パーフェクト,
各7,980円ラストガーディアンZ, ブランディッシュVT, 龍王三国志,
各6,980円幻世喜譚, ザナドウ, ザナドウ2リミックス,
アドバンストパワードール2, 超神伝ブラク(SLG+RPG),
各6,120円ブランディッシュリニューアル版, (4,780円Mr.Do！),

PC-9821シリーズ(CD版)

各15,980円各スペシャルBOX'97英雄伝説, ブランディッシュ,
(12,980円太平洋戦記3.5″のみ)(8,980円F-117Aナイトホーク・3.5″のみ)
(11,480円銀河英雄伝説Ⅳ EX Set)(10,880円プロフェッショナル1996),
各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, 忘えぬ炎, ジェットストリーム(3.5″),
各8,120円デュアルサクセション・プラスキット, ツァイメタ女,
各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ,
メリーゴーランド(8,350円白き魔女スペシャルパッケージ),

—— 18禁ソフト ——

7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO,
8,200円この世の果てで恋を唄う少女YU-NOテレカセット,
各6,830円猟奇の檻第2章, せいんと・だいありぃ～聖ちゃんの日記,
VIPER CTR～あすか～, 闘神都市Ⅱ, ビジット,
各5,980円STARS, ひよ～い天国, 変身リング,
各5,630円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, 夢幻泡影,
MAGICAL JAM, 堕落の国アンジー, 学園KING,

—— DOS/Vパソコン ——

各9,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2,
各6,980円グランプリⅡ, MS・フライトシュミレーター, メリーゴーランド,

—— FM-TOWNS特価品 ——

在庫特価3,980円4Dドライビング, クイーンオブデュエリスト, マイクロコズ,
各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志,
各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン,
9,380円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

—— X68000特価品 ——

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0,
Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改),
各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー,
各6,980円リブルタブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ,

—— ビデオCD —— FOT・CD ——

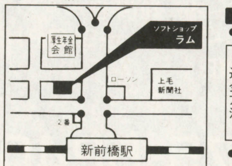
各3,530円ミネルバの剣士, 剣士2, 妖獣教室1, 2, 3, 4,
聖ミカエラ学園漂流記Ⅱ上巻, 下巻, ドラゴンナイト外伝, プリンセスロード,
各4,380円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女,
各4,120円全国制服美少女コンテストVol・1～VOL・5,

—— DVDソフト ——

各5,780円北の国から愛の旅路第1巻, 第2巻,
各4,680円桃艶かぐや姫・危機一髪, インタラクティブロ全ワイセツ,
ジュエリービーンズ, ルネッサンス－蘇るAVアイドル,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine+ULTIMA TERACE,
19,600円PC3D Engine+バイオハザード,
26,500円PC3D Engine+バイオハザード+ULTIMA TERACE,
22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル),
15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種,
88,500円ミュージ郎SC-88PRO, 53,800円ミュージ郎88ST,
21,000円外付16倍速CD-ROMドライブ(ファイルベイ対応),



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税3％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
● 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
● 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円～地域により異る）。
● 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

● 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
　定 休 日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著

● A5判 定価 1,529円（税込）

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部　FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101（ブック急便 送料380円）
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5"/5")	
EX2(286.12MH)♪	¥ 1.2万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 1.2万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 1.6万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 2.2万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 2.2万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 2.8万
BX/U2(486.20MH)	¥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.5万
BX4(486.66MH)	¥ 3.9万
ノート	
NS/T(386.20MH)	¥ 3.2万
NS/R(486.16MH)	¥ 4.5万
NS/A(486.20MH)	¥ 5.2万
NA/C(486.カラー)	¥ 6.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 6.9万
EPSON	
386P(16MH.1.6M)♪	¥ 1.2万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 1.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 3.6万
ノート	
386NAR2(3.5"×2)	¥ 3.2万
486NAS2(3.5×2)	¥ 4.5万
486NASX2(カラー)	¥ 5.5万
486NAVX1JW	¥ 7.9万

9821マルチ (WIN対)♬	
Ce/S2(486.CRT付)	¥ 5.8万
Ce2(486.CRT付)	¥ 6.0万
CS2(486.CRT付)	¥ 6.5万
Cb/2D(486.一体型)	¥ 6.0万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 7.2万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 8.2万
Cb3T(Pentium75)	¥10.0万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥ 3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 5.5万
9821ノート	
9821Ne2/3(TFTカラー)	¥ 9.8万
9821Ne3/3(TFTカラー)	¥10.5万
9821Lt/3(TFTカラー)	¥ 8.9万
PC486M (WIN対)	
486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥ 7.9万
FMTWII (WIN対)	
Fresh・E(486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 8.5万
DOS/V (WIN対)	
IBM Aptiva	¥ 6.5万
FM/V DESK.P	¥ 6.5万

MSX2+ ♬	
HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万
8801 ♬& ゲーム機	
MA2(8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2(8M.CD)	¥ 1.2万
SATURN	¥ 1.5万
P.Station	¥ 1.5万

(値段は売り値です)

Mac	
Performa 520	¥ 4.9万
Performa 575	¥ 6.5万
Performa 588	¥ 6.5万
Performa 630	¥ 7.5万
CZ ♪	
CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

〈周辺機器〉

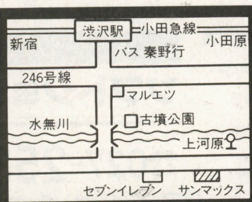
CRT					
KD854N	¥ 0.8万	マルチ15"	¥ 2.5万	CMTA14FI	¥ 2.0万
KD881	¥ 1.2万	マルチ17"	¥ 4.2万	CPS14FI	¥ 2.5万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CZ-603D	¥ 1.8万
XC1498 CII	¥ 0.8万	TV454	¥ 2.9万	CZ-613D	¥ 3.5万
プリンタ 系列					
PR101	¥ 0.8万	MJシリーズ	¥ 1.5万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 1.5万	BJシリーズ	¥ 1.0万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.0万	Mac	¥ 1.0万	CZ-8PC	¥ 1.0万
その他					
RAM/2M	¥ 0.4万	外付HDD	¥ 1.0万	88マウス	¥ 0.2万
RAM/4M	¥ 0.8万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 1.2万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.2万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.2万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2+、CZ、Mac、周辺機器
一部、買取り下也、出来ない商品も有ります。 ※発送はクロネコ等を御利用下さい。
(A4用紙に〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。 税不要/手数料要



サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376-1
MSビル1F 〒259-13
〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店 (普通) 0342685

営業時間 AM10:30～PM7:10(平日)
AM10:30～PM6:00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日

0463-75-5240

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11:00～19:00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>	
PC-9821 Xv13/W16	¥154,000
PC-9821 Xc13/M7 A,B	¥168,000
PC-9821 Xc13/S5 A,B2	¥172,000
PC-9821 Xc16/M7 A,B2	¥225,000
PC-9821 Xa13/W12	¥132,000
PC-9821 Xa16/W16	¥160,000
PC-9821 Xv20/W30	¥268,000
PC-9821 Ra20/N30	¥255,000
PC-9821 Ra20/N12	¥184,000
PC-9821 Ra18/N20	¥224,000
PC-9821 Rv20/N20	¥337,000
PC-9821 V7/C4 K A,B	¥ 92,000
PC-9821 V12/S7RC	CPUのみ¥118,000
PC-9821 V13/S5 C3,D3	¥169,000
PC-9821 V16/M7 C3,D3	¥239,000
PC-9821 V16/S5 C2,D2+16M	¥169,000
PC-9821 V200/M7 C,D	¥376,000
PC-9821 V200/S7 C,D	¥278,000
PC-9821 V200/SZ C,D	¥230,000
PC-9821 V166/S7 C,D	¥244,000
PC-9821 V166/S5 C,D	¥206,000
PC-9821 V20/S5 C3,D3	¥206,000
PC-9821 V20/S7 C3,D3	¥247,000
PC-9821 V20/M7 C3,D3	¥288,000
PC-9821 V20/S5 C3,D3	CPUのみ¥167,000
PC-9821 Ct20/A A,B	¥288,000
PC-9821 Cu16/H A,B	¥210,000
PC-9821 Cu13/E A,B	¥180,000
PC-9821 Cx13/S7MA	¥168,000
PC-9821 Cr13/T A,B	¥143,000
PC-9821 Cu10/D A,B	¥135,000
PC-9821 C200/CS1	¥325,000
PC-9821 C200/C	¥256,000
PC-9821 C200/V	¥325,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥460,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥486,000
PC-9821 Nr150/X14F	¥364,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥290,000
PC-9821 Nr15/S10	¥263,000
PC-9821 Na15/X14	¥328,000
PC-9821 La13/S14	¥250,000
PC-9821 Nr13/D10 A,B	¥229,000
PC-9821 Nr12/D10	¥183,000
PC-9821 LS150/S14 C,D	¥358,000
PC-9821 LS12/D10 C,D	¥248,000
富士通 FMV-55NA3/S1,3	¥317,000
富士通 FMV-53NP5/S1,3	¥322,000
富士通 FMV-53NA5/W5	¥300,000
シャープ MN-7650	¥385,000
シャープ MN-5000D	¥195,000
エプソン VN-466R ノートDSTN8/420	¥ 69,800
IBM シンクパッド 365XD2625-1J9 P133TFTカラー	¥224,000
IBM アプティバ 530DX4−100	CPUのみ¥ 69,800

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は3月18日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>	
NEC PC-TM151TV付 15インチマルチスキャン	¥ 30,800
NEC PC-KM174R 17インチマルチスキャン	¥ 79,800
三菱 RD-17G2 17インチマルチスキャン	¥ 77,000
三菱 RD-17GX2 17インチマルチスキャン	¥ 68,000
飯山電機 MT-8617ES 17インチマルチスキャン	¥ 71,500
飯山電機 MT-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 64,000
飯山電機 MF-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 58,500
SONY CPD17SF9 17インチマルチスキャン	¥ 65,000
SONY CPD15SF9 15インチマルチスキャン	¥ 45,800
<プリンター>	
NEC PC-PR201/65	¥ 64,000
NEC PC-PR101/T165R	¥ 11,800
キャノン BJC-240J	¥ 22,000
キャノン BJC-420J	¥ 28,000
キャノン BJC-455J	¥ 47,000
キャノン BJC-35VII	¥ 33,500
キャノン BJC-210J	¥ 18,500
キャノン BJC-620JW	¥ 40,000
エプソン PM-700C	¥ 43,500
エプソン MJ-3000C	¥ 60,000
エプソン MJ-810C	¥ 24,500
エプソン MJ-930C	¥ 57,000
エプソン VP-5074	¥ 19,800
富士通 XJ-300+プリンターケーブル	¥ 14,800
<周辺機器>	
ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA	¥ 7,800
LAN&336モデムカード TDK DFL-3410	¥ 24,800
288モデムカード RATOC REX-5568W	¥ 16,800
288モデム SONY SMD-V344W	¥ 12,800
デジタルカメラ リコー DC-2V	¥ 49,800
フルカラーハンディスキャナ NEOSNS-801CL	¥ 12,800
カラーハンディスキャナ NEOSNS-40CLPK	¥ 10,800
モノクロハンディスキャナ NEOSNS-801G	¥ 6,300
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA16MX2	¥ 24,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA32MX2	¥ 47,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB8MX2	¥ 12,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB16MX2	¥ 22,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB32MX2	¥ 41,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-8MX2	¥ 12,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2	¥ 22,000
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2	¥ 41,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-8MX2	¥ 13,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2	¥ 24,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2	¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-64MX2	¥133,000
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-16M	¥ 11,500
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-16M	¥ 11,500
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M	¥ 22,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64M	各¥ 42,000
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E32M	¥ 21,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E64M	¥ 42,000
SIMM 有名メーカー製8MB	¥ 3780ヨリ
SIMM 16MB	¥ 7800ヨリ
SIMM 32MB	¥15000ヨリ
SDIM I/O SDIM646T-32M	¥ 22,000
CPUアクセラレーター I/O PK-Nd75/Ne75-L	各¥ 4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥ 4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-A586/98	¥ 19,800
ビデオコンバーター 電波XRGB-1	¥ 19,500
ビデオコンバーター 電波XPC-2	¥ 27,800
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG2	¥ 13,500
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG4S	¥ 18,800
3Dアクセラレータ メルコ TGP-VR4	¥ 11,800
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI	¥ 19,000
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI	¥ 27,800
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX4/PCI	¥ 30,000
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX8/PCI	¥ 37,400
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PVR3D4/PCI	¥ 13,800
グラフィックアクセラレータ メルコ WGN-V4	¥ 15,800
アクセラレータ+PCM メルコ WSN-V4	¥ 21,800
NEC 拡張シリアル PC-9801-101	¥ 6,800
タッチパネル ALPS GLIDE POINT	¥ 3,980
SCSIカード ICMPSC-2401 98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 5,800
SCSIカード ICMNV-KIT-PIX(INI9100J")	¥ 9,800
SCSIカード I/O PCSC-DV 98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 6,800
FDD CRC-FD3.5(98用外付1FDD)	¥ 8,800
<音源>	
サウンドボードNEC PC9801-86	¥ 17,900
ローランド SC88PRO	¥ 65,800
ローランド SC88VL	¥ 50,500
ローランド SC55mkII	¥ 40,500
ローランド ミュ-ジ郎SC-88PRO	¥ 73,800
ローランド ミュ-ジ郎SC-88VL	¥ 59,500
ローランド ミュ-ジ郎SC-88ST/SP	¥ 50,000
ローランド ミュ-ジ郎SC-88ST	¥ 44,800
ローランド ミュ-ジ郎BOARDIIDOS/V	¥ 21,800
ローランド ミュ-ジくん	¥ 29,500
ローランド S-MPU-IIN	¥ 15,500
<MO・HD・CDR>	
ICM RX-2000-PIX	¥ 44,800
I/O UHDS-2G	¥ 40,800
I/O UHDS-2G/UPCI	¥ 53,300
I/O HDVS-2G	¥ 37,800
I/O HDVS-2G/SPCI	¥ 46,800
I/O HDVS-2G/98IIIP	¥ 43,500
I/O HDI-2.1G/98	¥ 34,800
I/O HDP-1.6G/PCIDE	¥ 51,000
I/O MOP-230/PCIDE(ノート用MO)	¥ 48,000
I/O MOF-640	¥ 73,000
I/O MOF-230	¥ 41,000
I/O FDS-120(120MFDD)	¥ 28,800
メルコ MOS-D640(外付640MMOPCI)	¥ 69,800
富士通 M2513A2 (内蔵640MMO)	¥ 45,000
SWY-B230 (ベイ用230MMO)	¥ 30,800
ICM CD-660S-JRX(ノート用)	¥ 19,800
I/O CDP-TX10/PCIDE(")	¥ 29,200
パイオニア PCP-PR1W (ノート用10)	¥ 29,200
I/O CDR-VX24	¥ 66,000
I/O CDR-VX24/PCIDE(ノート用)	¥ 58,900
NEC PC-HD850H98内蔵IDEHD	¥ 29,800
ICM BHI3-850W"	¥ 19,800
<ワープロ>	
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!	
NEC JX30SA	¥ 75,000
NEC JX50MA	¥112,000
NEC JX70MA	¥157,000
シャープ WD-M600	¥107,000
シャープ MR-1	¥146,000
松下 FW-U1CD330	¥125,000
松下 FW-U1CD300	¥ 75,000
東芝 JW-04N	¥ 45,800
東芝 JW-98GX	¥125,000
東芝 JW-V850	¥120,000
東芝 JW-V610	¥ 79,800
富士通 オアシスLX4500NT	¥117,000
富士通 オアシスLX4500	¥100,000
カシオ CX-70	¥ 69,800
カシオ CX-J1VG	¥ 79,800
<電子手帳>	
SHARP MI-10DC	¥ 89,000
SHARP PI-6000	¥ 31,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。

中古コーナー (一例)

中古機種(一例)	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5(V12は1万円高、V13は2万円高)	70,000～	90,000～
PC9821 VIO/S7(V12は1万円高、V13は2万円高)	80,000～	100,000～
PC9821 Na7/H5(H3は2万円安、H7は2万円高)	90,000～	110,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	20,000～	30,000～
PC9821Ce2 モデルS2(Ceは1万円安)	30,000～	40,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D(Cb2B,Cb/2Tは1万円高)	35,000～	50,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	70,000～	80,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000～	35,000～
PC9821Ne,Ne2(Ndは2万円安)	55,000～	70,000～
PC9801FAU2,DAU7	13,000～	23,000～
PC9801 286機	2,000～	6,000～
PC9801 386機	5,000～	10,000～
PC9801N,DAU2,FA2	8,000～	16,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。
お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R(NS/T,NS/L40は1万円安)	30,000～	40,000～
PC9801NS/E (NSは1万円安)	20,000～	26,000～
72ピン16M SIMM(32Mは6千円高)	3,000～	6,000～
ペンティアム100CD-ROM付 DOS/V機(P133は2万UP)	50,000～	65,000～
PC9801NC (NXC,NACは2万円高)	30,000～	45,000～
PC9801NS/A(Nmは5千円高)	35,000～	45,000～
PC9821Lt2/7A(3Aは2万円安)	78,000～	98,000～
PC9821Nb7/C8(Nb7/5は3万円安)	105,000～	120,000～
PC9821Na9/H8(Na12/S8,Na12/H10は2万円高)	140,000～	160,000～
PC9821Na13/H10(C10は3万円安)	180,000～	210,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	35,000～	45,000～
PC9821Nr15/S14F(S10は3万円安)	220,000～	250,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	80,000～	100,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	18,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー(1万円高)	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	15,000～	28,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	7,000～	15,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は4万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ(Eは1,5万円高)	25,000～	40,000～
FMタウンズIIUX20,HR200(UR40は1万円高)	10,000～	18,000～
FMタウンズマーティ(プレイステーションは4千円UP)	8,000～	12,000～
250メガハードディスク (容量により上下有り)	6,000～	14,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000～	4,000～
MSX用プリンターFS-PC	4,000～	12,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品		
IBM	Aptiva H7G	¥ 309,800
IBM	Aptiva H6F	¥ 259,800
IBM	Aptiva B65	¥ 289,800
IBM	Aptiva B75	¥ 319,800
DEC	Venturis FXS5166	¥ 159,800
COMPAQ	DESKPRO2000 M5166/2500CD	¥ 169,800
COMPAQ	ARMADA 4130T M1080	¥ 259,800
COMPAQ	ARMADA 4135T M1080	¥ 269,800
Canon	INNOVA 3200FX	¥ 419,800
NEC	PC-9821Nr15/S10	¥ 289,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 299,800
SOTEC	WinBook Quattro V/150X	¥ 368,200
Canon	BJC-620JW	¥ 39,800
CASIO	QV11	¥ 19,800
ﾊﾞﾙｸ	3.5"2HD(500枚)	¥ 9,980
中古お買得品		
COMPAQ	Prolinea 4100/4	¥ 37,800
富士通	FMV4100D4L	¥ 37,800
NEC	9821A-E01	¥ 8,980
NEC	PC-TV354	¥ 6,980
Canon	BJ-15VPro	¥ 7,980
中古98		
NEC	9821Xe/U7W	¥ 47,800
NEC	9821As/U7	¥ 48,800
NEC	9801Ae/U2	¥ 39,800
NEC	9801FA/U2	¥ 29,800
NEC	9801FA2	¥ 27,800
NEC	9801RA2	¥ 14,800
NEC	9801RX2	¥ 9,800
NEC	H98 U80-100	¥ 24,800
NEC	9801NX/C	¥ 69,800
NEC	9801NC	¥ 59,800
NEC	9801NA/C	¥ 59,800
NEC	9801NS/A	¥ 59,800
NEC	9801NS/R	¥ 59,800
NEC	9801NS/L	¥ 39,800
NEC	9801NS/T	¥ 39,800
NEC	9801NS/E	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800
中古Mac		
Apple	SE30	¥ 39,800
Apple	ⅡCi	¥ 19,800～
Apple	ⅡSi	¥ 9,980～
Apple	LCⅡ	¥ 17,800～
Apple	LC	¥ 12,800
Apple	LC520	¥ 29,800
Apple	LC575	¥ 59,800
中古DOS/V		
東芝	J3100VS 081W	¥ 29,800
COMPAQ	DESKPRO XE560 M525W	¥ 39,800
COMPAQ	DESKPRO 4100/4 M420W	¥ 37,800
COMPAQ	DESKPRO 4/66i-M340W	¥ 29,800
DEC	FR-746JA-WF	¥ 27,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	Aptiva730(2168-633)	¥ 89,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 49,800
DELL	XM590	¥ 89,800

中古モニタ		
Apple	13"RGBﾓﾆﾀ	¥ 9,980
Apple	15"ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ	¥ 9,800
NEC	PC-KD881	¥ 7,800
NEC	PC-KD1522	¥ 10,800
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
NEC	PC-KD1511	¥ 7,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 7,800
ﾒｰｶｰ品	14ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 3,980～
ﾒｰｶｰ品	15ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 5,980～
中古ワープロ		
富士通	30AXⅡ	¥ 19,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 79,800
NEC	JX5500AC	¥ 69,800
NEC	PWP-5SV	¥ 29,800
SHARP	WD-M300	¥ 74,800
SHARP	WD-M500	¥ 79,800
SHARP	WD-X800	¥ 57,800
東芝	JW-F510	¥ 59,800
東芝	JW-V610	¥ 69,800
その他		
SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000
メモリ		
TAXAN	168pin 32M DIMM	¥ 17,800
TAXAN	168pin 64M DIMM	¥ 35,800
MELCO	EMW-P8M(72pin 4M×2)/9800用	¥ 5,800
MELCO	EMB-8M(72pin 8M ノンパリ)	¥ 6,800
MELCO	EMB-16M(72pin 16M ノンパリ)	¥ 9,980
I/Oデータ	Think Pad230Cs用 8MB DIMM(3.3V)	¥ 9,980
I/Oデータ	72pin 8M 70ns パリツキ	¥ 6,580
I/Oデータ	144pin SO-DIMM(8M)	¥ 8,800
バルク	72pin 8M 60ns ノンパリ	¥ 4,280
バルク	72pin 16M 60ns ノンパリ	¥ 9,280
バルク	72pin 32M 60ns パリツキ	¥ 21,780
中古パーツ		
ﾒﾓﾘ	9801DA/RA用(4M)	¥ 4,980
	9801NS/T用(6M)	¥ 6,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	9801T用(4M)	¥ 4,980
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(2M)	¥ 1,980
	DynaBook用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(8M)	¥ 8,980
FDD	9801用内蔵3.5"/5"ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 4,980
	DynaBook用FDﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 7,980
HDD	9801用内蔵3.5"HDﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 6,980
	Cバス用80M HDD	¥ 5,980
ビデオカード	9821A-E01	¥ 8,980
Apple	Appleｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 3,980
	Apple角ﾏｳｽ	¥ 3,000
	30pin 1MBx4	¥ 9,980
東芝	2.5"527MB HDD(MK2526FC)	¥ 13,800
	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
	2.5"131MB HDD(MK1722FC)	¥ 3,980
	2.5"203MB HDD(MK1624FCV)	¥ 4,780
IBM	2.5"720MB HDD(DBOA-2720)	¥ 17,800

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ（受付時間/10:00～18:00 定休日:土日祝日）

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

OTTOの通販システム
- ●初期不良の交換、修理行っております。
- ●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1. **お問い合わせ▶** 電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2. **ご注文▶** 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3. **ご入金/発送▶代金のお支払方法**
   ●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム
- ●新品・中古問わず買取いたします。
- ●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1. **お問い合わせ▶** 当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2. **ご発送▶** 品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3. **送金▶** 査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

代引システム

商品代金	代引き手数料
1万5千円未満	500円
1万5千以上～20万	1000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。
- ●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
- ●ホームページアドレス → http://www.bell24.jp/www/ottonet
- ●TOMOEのFax通販より新製品情報が引き出せます → 03-3272-6599
- ●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
- ●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2シートネットワーク本社ビル

超破格で販売

中古パソコン全国通販

新品 中古 大小関わらず 現金買取！

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 / FAX / 電子メール（インターネット、ニフティサーブ）］
⇩
送金方法を選ぶ ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］
⇩
商品発送 ［通常は入金確認後即日中に致します / 代引は先送りです］

買取方法の流れ

買取値段のお問い合わせ
⇩
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
⇩
こちらから送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486マシン >>>

BX/U2	(SX-20 3.5″)	¥ 29,800
FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 29,800
FA2	(SX-16 5″ FM)	¥ 22,800
H98S-U8	(SX-20 3.5″)	¥ 26,800
H98S-8	(SX-20 5″)	¥ 19,800

<<< CPU 386マシン >>>

DA/U2	(DX-20 3.5″ FM)	¥ 23,800
DS/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 19,800
ES2	(SX-16 3.5″)	¥ 14,800
DA2	(DX-20 5″ FM)	¥ 13,500
RA21	(DX-20 5″)	¥ 12,500
RL2	(DX-20 5″ ﾉｰﾏﾙ/ﾊｲﾚｿﾞ)	¥ 12,500
FX2	(SX-12 5″ FM)	¥ 11,000
RA2	(DX-16 5″)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

DX/U2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 13,500
EX2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 12,000
UX21	(286-10 3.5″ FM)	¥ 9,800
DX2	(286-12 5″ FM)	¥ 8,000
RX2	(286-12 5″)	¥ 7,500
VX21	(286-10 5″)	¥ 6,500
UV11	(V30-10 3.5″ FM)	¥ 7,500
VM2	(V30-10)	¥ 4,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

モニタ

KD-881	(15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 9,500
KD-882	(15″ 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 7,800
KD-854n	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
XC1498CⅡ	(14″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 34,800～
15インチ マルチスキャンモニタ		¥ 22,800～
その他9801ノーマルモニタ		¥ 5,200～

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

NS/T	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 34,800
NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 29,800
NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 22,800
TF71	(386SX-20 TFTｶﾗｰ HD100M)	¥ 39,800
TW5	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ 8 HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 17,800

ノート用HDDパック 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800

DOS/V & MAC

IBM PS/V2405NVC (486DX2-66 16/340)	¥ 45,800
日立 ﾌﾛｰﾗ 3010DT(486SX25 12/120 SCSI)	¥ 22,800
Macintosh SE/30 (MC68030-16 8/40)	¥ 49,800

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 9,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ	¥ 3,800～

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付340M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 7,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

- 98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥4,500 /4M ¥ 7,800 /8M ¥14,800
- 72P SIMM 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
- FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥4,800 / 4M ¥7,500
- 98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 3,200
- 98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥11,500

その他

外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥6,800 / W	¥ 9,800
外付 3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥7,800 / W	¥11,500
外付 SCSI CD-ROM 倍速 ¥9,800 / 4倍速	¥15,800
86音源ボード	¥ 14,800
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 98,98NOTE,DOS/V)	¥ 5,800～
2400BPSモデム (MNP5)	¥ 4,800
高級画面フィルター(ガラス製,14″,15″)	¥ 2,500
NEC マウス(100,200,400カウント切替付)	¥ 1,500
その他マウス 角ピン ¥1,000 / 丸ピン	¥1,500
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ(98用Cバス)	¥ 7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V)	¥ 5,800～
各社旧型ワープロ	¥ 4,800～
ﾌﾟﾘﾝﾀ / RS232C の切替器	¥ 3,800～
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等)	¥ 1,800～

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1シリーズ	¥ 9,800～
NEC 88シリーズ	¥ 5,800～
各社 MSXシリーズ	¥ 5,800～

今月の 原田店長 おすすめ品！

日立 フローラ 3010DT ¥22,800
CPU 486SX-25 FDD 3.5″ RAM 12MB HDD 120MB
SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ ﾏｳｽ ｷｰﾎﾞｰﾄ ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾃﾞｨｽｸ付
超激安DOS/V機、Windowsも可能、在庫限り！

IBM PS/V 2405NVC ¥45,800
CPU 486DX2-66 FDD 3.5″ RAM 16MB HDD 340MB
ｾｶﾝﾄﾞｷｬｯｼｭ 128K VL/ISA*1,ISA*2 付属品付
Windows'95も可能！ DOS5インスト済

ー 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり！ー
この誌面では書ききれない物もいろいろあります。
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

銀行での お振込先
住友銀行 立売堀(イタチボリ)支店 普通 543909イオシス

郵便局での お振込先
記号：14150 番号：80849701イオシス

TEL 06-443-9227 (11:00～19:00) 毎週木曜定休日
FAX 06-444-8287 24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp

IOSYS
〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707 イオシス

1 今月の特集 Part 1 3463-4455 パソコンを売る時、買う時おぼえておくと便利です。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00〜PM8:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は3/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回(夏・冬)払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341)普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820)普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162)普通口座2870068
郵便局(郵便振替口座)00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、(株)日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

超弩級パワーUPでまだまだいけるぞっと!

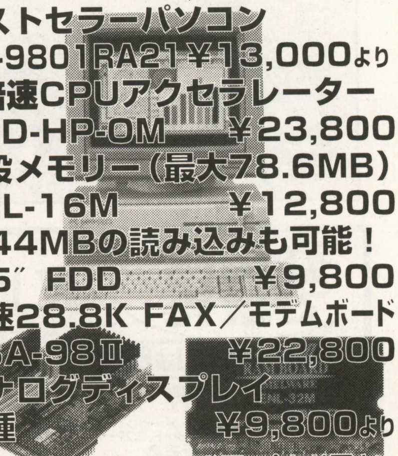
Cb2 大改造計画

①CPUアクセラレーター
VIPER MAX DRIVE 586X 特価¥29,800

②増設メモリー(16MB) 特価¥17,800

オリジナルセット PC-9801 RA MAX 作戦

①ベストセラーパソコン
PC-9801RA21 ¥13,000より
②6倍速CPUアクセラレーター
EUD-HP-OM ¥23,800
③増設メモリー(最大78.6MB)
ENL-16M ¥12,800
④1.44MBの読み込みも可能!
3.5″ FDD ¥9,800
⑤高速28.8K FAX/モデムボード
RSA-98II ¥22,800
⑥アナログディスプレイ
各種 ¥9,800より



※セット割引もございます。お問い合わせ下さい

PC-9821 Ce2/Cs2 最強プロジェクト

①CPUアクセラレーター
VIPER POWER MULTi 586Ce2/Cs2
特価 各¥34,800

②増設メモリー(16MB) 特価¥21,800

WINDOWS95 アップグレード版

特価¥12,000

Windows95を更に使いやすくする周辺機器

Ⓐ WINDOWS95 対応キーボード 特価¥6,800

Ⓑ 大容量HDD(2GB) I/Fセット 特価¥44,800

Ⓒ 高速33.6Kbps FAXモデム 外付け 特価¥19,800

キリトリ線

《見積依頼書・注文書》ハード、ソフト併用

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

フリガナ		電話番号	FAX番号
氏名		( )	( )
住所	〒		

メーカー	商品名・型番	備考	メーカー	商品名・型番	備考

お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・月賦	ご連絡のつく日時	月 日 時頃	上記以外の連絡先	( )
通信欄(ご質問等)					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のため折り返し連絡させて頂きます。万一、確認の電話のない場合は、お手数ですがお問い合わせ下さい。

パソコンリサイクルの
ベストショップ

日本マイコン流通センター

98対応 CPUアクセラレーター 一覧表

メーカー	商品名・型番	倍速	(MHz)	CPU	形状	定価	特価	対応機種
アセットコア	VIPER X Type S ＊	2	24〜32	TX468SXLC2	386SX被	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801ES/DS/CS/FS/FX/RS
								PC-9821初
								PC-386M/VR/GE/P
	VIPER X Type P	2	32	TX468SXLC	386DX交換	¥14,800	**¥11,800**	PC-9801DA/RA
								PC-386S/V
	VIPER POWER MULTi PNT-33	2.5	83	iP. ODP-83	486ODP	¥55,800	**¥43,800**	PC-9801BA2/BS2
								PC-9821As/Ap
	VIPER POWER MULTi PNT-25	2.5	63	iP. ODP-63	486ODP	¥53,000	**¥41,800**	PC-9801BX/BX2
								PC-486P
	VIPER POWER MULTi VM-4	3	100	iDX4/100	486ODP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Cs2
	VIPER POWER MULTi Ce4	3	75	iDX4/75	486ODP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Ce2
	VIPER POWER MULTi 586CXL	4	133	Am5x86/133	CPUボード	¥27,800	**¥22,800**	PC-9821CX
	VIPER POWER MULTi 586Cs2	4	133	Am5x86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Cs2
	VIPER POWER MULTi 586Ce2	4	100	Am5x86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Ce2
	VIPER Max Drive 586X	4	100〜133	Am5x86/133	486交換	¥39,800	**¥29,800**	PC-9801BA3/BX3
								PC-9821Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce
								PC-486HG/HX/RS/MR/MS/MU/MV
	VIPER Max Drive 586G	3	75	Cx5x86/75	486ODP/交換	¥49,800	**¥39,800**	PC-486GR/GR+/GR Super
	VIPER Max Drive 586S	3	75	Cx5x86/75	486ODP	¥49,800	**¥39,800**	PC-486SE/FE
	VIPER Max Drive SUV75	3	75	iDX4/75	CPUボード	¥64,800	**¥52,800**	PC-486NAS
	VIPER Max Drive SUV100	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥69,800	**¥54,800**	PC-486NAV/NAU
メルコ	EUA-QP (OM)	4	100〜133	Am 5x86/133	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821As/Ap/Ae
	EUF-EP (OM)	8	128	Am 5x86/133	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801FA
	EUB-H (OM)	6	120	Cx 5x86/133	ハイパーメモリーCPU	¥39,800	**¥31,800**	PC-9801BX/BA
	EUD-HP (OM)	6	120	Am 5x86/133	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801DA/RA51
	EUZ-Q (OM)	3	75〜100	5x86/133	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801BX2/BA2/BS2
	HAS-33TP	3	100	586/100GP	486交換	¥27,000	**¥21,800**	PC-9801BS2/BA2/BA3/BX3/BX4
								PC-9821As/Ap/As2/Bp/Bs/Xe
								PC-486FR
	HCX-33TP	3	100	5x86/100GP	CPUボード	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Cx
	HNE-33QP	4	133	Am 5x86/133	CPUボード	¥14,800	**¥11,800**	PC-9821Ne
	HNS-33TJ	3	100	iDX4/100	コプロソケット	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801NS/A
	HNS-25TS	3	75	iDX4/75	コプロソケット	¥14,800	**¥11,800**	PC-9801NS/A
	HNR-16TS	3	60	iDX4/60	コプロソケット	¥14,800	**¥11,800**	PC-9801NS/R.C
	HND-33QP	4	133	Am 5x86/133	CPUボード	¥14,800	**¥11,800**	PC-9821Nd/Ne2
	HAV-33TJ	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥19,800	**¥16,200**	PC-486NAU/V(X/C)
I/O DATA	PK-686P125	2	100	686/100相当	PODP	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Xa7/V7
	PK-A586/98	4	133 最大	Am 5x86/P75	486ODP	¥24,800	**¥21,800**	PC-9801BX/BX2/BX3/BX4/BS2/BA/BA2/BA3
								PC-9821Be/Bs/Bp/Ae/As/As2/As3/Ap/Ap2/Ap3/Xe/Xs/Xp
								PC-486FE/FR/MR/MS/MU/MV/SE/SR/RS/GF/GR/HX/GR+/GR Super
	PK-586x4	4	80〜100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX/BX2/BA
								PC-9821Be/Ae
	PK-586x3	3	100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX3/BX4/BX2/BA2/BA3
								PC-9821Bs/Bp/As/As3/Ap/Xe
	PK-Cx100-L	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥34,800	**¥29,800**	PC-9821Cx
	PK-Cx66-L	2	66	iDX4/66	CPUボード	¥24,800	**¥21,000**	PC-9821Cx
	PK-A486Cx80-A	4	80	Cx4x86DX2-V80	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA
	PK-Cx486DRX2	2	66	DX2/66相当	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA
								PC-386初/V/GS
	PK-Cx486SRX2 ＊	2	40	486/40相当		¥29,800	**¥23,800**	PC-9801ES/RS/DS/FS/FX
								PC-9821初
	PK-EP586x4	4	100	586/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486GR/Supre/HG
	PK-EP586x3	3	100	586/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486FR/FS/SR
	PK-Ne133A	4	133	Am 5x86/P75	CPUボード	¥14,000	**¥11,800**	PC-9821Ne
	PK-Nd133A	4	133	Am 5x86/P75	CPUボード	¥14,000	**¥11,800**	PC-9821Ne2/Nd
	PK-Nd75L	3	75	iDX4/75	CPUボード	¥19,800	**¥16,200**	PC-9821Ne2/Nd
	PK-NSA100L	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥24,800	**¥21,800**	PC-9801NS/A
	PK-NSA66/C-S	2	66	Cx486DX2/V66	CPUボード	¥19,800	**¥16,200**	PC-9801NS/A
	PK-NSR75	4	75		CPUボード	¥19,800	**¥16,200**	PC-9801NS/R
	PK-NXC75-L	3	75	iDX4/75	CPUボード	¥19,800	**¥16,200**	PC-9801NS/C

＊＝CPUのバージョンチェック要

お知らせ

最新価格FAX情報 03-5390-3555にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。最新価格がFAXで取り出せます。
インターネットからもご覧いただけます。http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。
誠に勝手ながら5／11(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦**ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。**

※誠に勝手ながら5／11(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

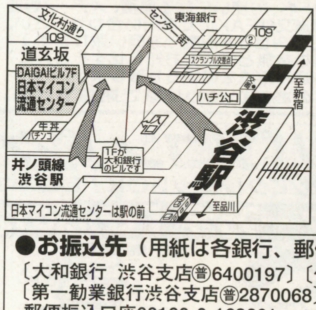
受付時間 AM10:00〜PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊮6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊮1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊮2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊮451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

3463-4455 パソコンを売る時、買う時 おぼえておくと便利です。

※誠に勝手ながら5/11㈰は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX
見積りやお申込み お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

販売スタッフ募集中!
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911 人事課まで

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

NEC PC-9821Cu13/E

49%引
定価 ¥333,000
特価 ¥166,000

★PC-9821Cu13/13E
●大人気! 家族のパソコン98MATE CRT一体型が超特価!
●4倍速4連装CD-ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,690	¥15,400

クレジット表は、消費税込みの価格です

富士通 DESK POWER 各種

特価 ¥89,800より

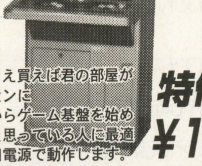
★DESK POWER
●DOS/VのCRTセットモデルが超特価
●15″ CRT一体型から17″タワー型まで各機種超特価

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,827	¥8,300

クレジット表は、消費税込みの価格です

各社ゲーム筐体(きょうたい)

●JAMM仕様/3ボタンコンパネ



大好評!
●これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
●これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
●家庭用電源で動作します。
特価 ¥19,800より

パソコン懐かしの市 さがしものは何ですか?

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
IBM	2431-YD0	¥43,800
富士通	FM-TOWNS MARTY2	¥14,800
富士通	FM-TOWNS SH2	¥24,800
富士通	FM77AV20EX	¥22,800
富士通	FMV53NA2S3	¥248,000
富士通	FMV57D4S6	¥99,800
NEC	PC-9801BX3/U2	¥45,800
NEC	PC-9801FX2	¥29,800
NEC	PC-9821Ce2/S2D	¥69,800
NEC	PC-9821Ct16/FB	¥198,000
NEC	PC-9821Cx/S2	¥69,800
NEC	PC-9821Na12/S8	¥188,000
NEC	PC-9821V12/S5RB	¥128,000
NEC	PC-9821Xp/C8W	¥92,800
APPLE	Paforma630	¥59,800
ゲーム機		
松下	FZ-10	¥8,800
SNK	NEO・GEO CD	¥10,000
任天堂	NINTENDO64	¥12,800
SONY	PlayStation	¥18,900
ビクター	V・SATURN	¥15,800
任天堂	ゲームボーイ	¥4,800
任天堂	スーパーファミコン	¥5,280
SEGA	セガサターンキーボード	¥4,980
任天堂	バーチャルボーイ	¥3,800
ゲーム基盤		
カプコン	19XX	¥58,000
ナムコ	ギャプラス	¥28,000
DYNAX	クイズ合衆国	¥2,000
セガ	クラッチヒーター	¥2,000
カプコン	ストリートファイターⅡTURBO	¥5,000
日物	セカンドラブ	¥1,000
ナムコ	ドラゴンバスター	¥38,000
ビスコ	ドリフトアウト	¥6,000
カプコン	ニモ	¥58,000
SNK	ファイティングゴルフ	¥2,000
セガ	フラッシュポイント	¥16,000
セガ	ボナンザブラザーズ	¥18,000
カプコン	闘いの挽歌	¥32,000
日物	麻雀革命	¥1,000
CRT		
シャープ	14M-522C	¥4,800
DENON	BD-410	¥9,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
メディックス	CMC-141AN	¥14,800
三洋	CMT-A14HC	¥9,800
シャープ	CU-14BD	¥9,800
シャープ	CZ-606D-BK	¥22,800
富士通	FMDPC646	¥12,800
富士通	FMT-DP531	¥20,000
富士通	FMV-DP831	¥32,800
ビクター	GD-V140	¥7,800
HYUNDAI	HCM-401J	¥9,800
エレコム	HRM-15	¥29,800
飯山電機	MF-5015	¥32,800
NEC	PC-KD881	¥9,800
NEC	PC-KM211	¥98,000
エプソン	PC-LCD23	¥16,000
NEC	PC-TV352	¥32,800
NEC	PC-TV353	¥29,800
外部記憶装置		
I/Oデータ	CDG-AB4	¥9,800
I/Oデータ	CDI-8FB	¥17,800
I/Oデータ	CDV-AB10	¥16,800
SONY	PRD-150	¥7,800
アイドルJ	AFD-501	¥9,800
コンピューターリサーチ	CRC-FD5WS	¥10,800
ポップ通商	KMF-35F	¥6,800
東京ニーズ	NFD-235VA	¥13,800
NEC	PC-9821B-E01	¥10,800
NEC	PC-9821Cx2-E01	¥10,800
メルコ	DNA-540	¥21,800
ICM	DR-540	¥13,800
ICM	INTER240A	¥13,800
TEAC	PH-80	¥9,800
プリンター		
エプソン	AP-800PC	¥13,800
富士通	MB27410	¥9,800
エプソン	MJ-400	¥9,800
エプソン	MJ-510C	¥11,800
NEC	PC-PR150N	¥7,800
スター	TR-24f	¥7,800
エプソン	VP-1350PC	¥16,800
富士通	XJ-300	¥21,800
拡張装置		
アセットコア	VIPER POWER MULTI VM4	¥9,800
メルコ	HAS-33TP	¥14,800
NEC	PC-9801NX/C-01	¥12,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
Intel	SXODP50	¥7,800
インテル	i486DX2/66	¥9,800
Diamond	EDDGE3D	¥17,800
I/Oデータ	GA-968V4/PCI	¥24,800
I/Oデータ	GA-KIT98PCI	¥1,800
I/Oデータ	GA98NBⅣ	¥10,800
NEC	PC-9801B3-E02	¥9,800
NEC	PC-9821A-E01	¥22,800
メルコ	WGP-VG4	¥17,800
	98用16MB SIMM	¥9,800
	98用32MB SIMM	¥16,800
マクセル	BN-201	¥4,800
メルコ	Cb2用16MBRAM	¥14,800
I/Oデータ	Cb34-4M	¥2,800
メルコ	Cb用16MB RAM	¥14,800
TAXAN	EDO 8MB-60×2	¥9,800
メルコ	EFB-16M	¥10,800
メルコ	EFB-4M	¥2,800
メルコ	EMW-P32M	¥16,800
NEC	EMW-P8M	¥6,980
メルコ	ENB-8M	¥6,980
メルコ	ENE-4000	¥3,800
メルコ	ENP-8M	¥6,980
メルコ	EXB-4M	¥2,800
富士通	FMVNEM081	¥6,980
沖	IF80327	¥1,000
I/Oデータ	MU34-8M	¥10,800
I/Oデータ	NE-SIM32-H32M	¥16,800
I/Oデータ	NE-SIM32-H8M	¥6,980
I/Oデータ	NE34A-12M	¥14,800
I/Oデータ	NT34-6ML	¥8,800
I/Oデータ	NX34-4M	¥4,800
I/Oデータ	Nr64-16M	¥11,800
I/Oデータ	Nr64-32M	¥19,800
I/Oデータ	PIO-31SS	¥9,800
I/Oデータ	PIO-9234G-8MF	¥9,800
エレコム	PM-8B	¥6,800
エレコム	PM-8D	¥6,980
エプソン	SDP-5100A	¥19,800
メルコ	VMB-P8M	¥6,980
メルコ	VT5-16M	¥13,800
メルコ	XRE-4000	¥2,800
その他		
東京ニーズ	MF-101	¥9,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
R&D	FDA-36	¥4,800
富士通	FMT-412	¥24,800
マクニカ	MIRACLE SCSIⅡ	¥9,800
Roland	SuperMPUⅡ	¥15,800
KORG	MIDIミュージックキットforPC-98(WINDOWS)	¥5,800
KORG	AG-103	¥17,800
KORG	AG503	¥19,800
Roland	ミュージ郎55ST	¥29,800
エプソン	AP1000CSF	¥3,800
NEC	PC-PR101/Tn103-41	¥3,800
NEC	PC-PR201T-15	¥1,500
富士通	FMT-TU101	¥19,800
富士通	FMT-KB501	¥2,800
エプソン	PCLTP2	¥5,800
αデータ	ASC-600N	¥17,800
シャープ	CanoScan600	¥62,800
松下/Panasonic	FW-RSU1H	¥9,800
NEOS	HANDYSCANColor	¥10,800
シャープ	JX-40	¥14,800
NEC	PC-IN503H	¥24,800
NEC	PC-IN700/4C	¥44,800
シャープ	CZ-6ST1B	¥2,800
ENIX	ESP-10AV	¥7,800
YAMAHA	YSTM5	¥12,800
KENWOOD	AS-3	¥4,980
富士通	FMT-SP101	¥7,800
NEC	PC-SP103	¥6,280
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ	¥5,800
富士通	FMT-416	¥9,800
I/Oデータ	GI-98	¥29,800
日本テクサ	PRO-DUCER	¥9,800
ナムコ	NEGCON	¥3,200
富士通	OAMO-221	¥2,800
SONY	CMD-V340	¥9,800
富士通	FMM-CM301	¥1,500
東芝	JWT2094B	¥4,800
マイクロコア システムズ	MC14400FX	¥7,800
AIWA	PV-BF144V2	¥7,800
Panasonic	FW-U1C70	¥74,800
シャープ	WD-A341	¥39,800
シャープ	WD-07HS	¥12,800
富士通	FMT-602	¥16,800
サンケン エレクトリック	MPS-500JH	¥9,800

日本マイコン流通センターのソフト通販コーナー

お電話でのお問い合わせ受付けはできません。

中古ゲームソフトご希望の方
お手紙かFAXをご利用下さい。
また、扱うソフトはPC-98、WINDOWS用、TOWNS用ソフトのみとさせて頂きます。
数が多すぎるので雑誌には掲載しきれません。
ご希望のソフト名、お使いになる機種、メディア等をご記入の上郵送又はFAXにてお問い合わせ下さい。
(1回のお申し込みは5本程度でお願い致します。)
折り返し在庫の有無と価格をお知らせすると共に詳しいお申し込み方法をお知らせ致します。
お電話にてのお問い合わせはご遠慮下さい。

新品ソフトをお探しの方

常時お取り扱いしているソフト

	定価	特価(税込)	注文番号
Klik & Play	¥8,800	¥7,800	S001
Visual Basic4.0	¥30,000	¥26,000	S002
F-Basic for Windows95	¥35,000	¥31,000	S003

ただいま予約受付中のソフト

発売予定日		定価	特価(税込)	予約番号
4/25	新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	¥14,800	¥13,200	S501
4/25	To Heart(トゥハート)	¥8,800	¥7,800	S502
4/中	VRデート☆五月倶楽部(メイクラブ)2	¥8,800	¥7,800	S503
4/25	淫欲の迷宮	¥7,800	¥6,900	S504

以上のソフトをご注文の方は注文/予約番号のメモと共に送料(本州¥600/その他の地域¥800)をプラスした金額と共に現金書留でお申し込み頂けます。
その他のソフトをご希望のお客様　定価の1割引(消費税込み)でお求め頂けます(1部商品を除く)
ご希望の商品名、定価とお使いになる機種、メディアなどをご記入いただいたメモを同封の上、商品代金(定価の1割引)と送料(本州¥600/その他の地域¥800)と共に現金書留でお送り下さい。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付けられます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごと)
2.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
3.保証と補償の違いについて
3-1) 総合保険による「補償」は上記2の内容によります。
3-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

⇦本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。(46ページ~59ページ)

お探しの商品見つけます!

○昔のソフトで遊んでみたいのに
パソコンがない!?
懐かしのあの名機お探しの方
お電話下さい。

○超古いパソコン
めずらしい限定品お持ちの方
ご連絡下さい。

注文殺到!以下の商品をお持ちの方、お捜しの方は大至急ご連絡下さい。

X1Turbo シリーズ
FM-77AV40EX
FM-77AV40SX
FMR-50LE-T3
MSXTurboR
MZ-2521
PC-8801FA/FH/MH
SEGAマークⅢ
テラドライブ

ありませんか?

うりませんか?

FM-77AV2
FM-77D2
MZ-721
MZ-80B
PC-8801SR30
PC-88VA2
カセットビジョン
ファミリーBasic

いりませんか?

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名		買取り価格
富士通	FMV-SC216 (1/2/3)	~¥188,000
富士通	FMV-S215 (1/2/3)	~¥136,000
富士通	FMV-S2165 (1/2/3)	~¥180,000
富士通	FMV-S216A (1/2/3)	~¥150,000
富士通	FMV-S2167 (1/2/3)	~¥198,000
富士通	FMV-S2205 (1/2/3)	~¥193,000
富士通	FMV-T216 (1/2/3)	~¥190,000
富士通	FMV-T220 (1/2/3)	~¥262,000
富士通	FMV-TP220 (1/2/3)	~¥280,000
富士通	FMV-NA5 (1/2/3)	~¥310,000
富士通	FMV-NU5/W (1/2/3)	~¥220,000
富士通	FMV-NP/W (1/2/3)	~¥240,000
NEC	PC-9821V200/M7 (C/D)	~¥320,000
NEC	PC-9821V200/SZ (C/D)	~¥182,000
NEC	PC-9821V166/S7 (C/D)	~¥190,000
NEC	PC-9821C200/VS2	~¥380,000
NEC	PC-9821C200/CS1	~¥260,000
NEC	PC-9821V20/M7 (C3/D3)	~¥233,000
NEC	PC-9821V20/S7 (C3/D3)	~¥183,000
NEC	PC-9821V16/M7 (C3/D3)	~¥180,000
NEC	PC-9821Ct20/A	~¥220,000
NEC	PC-9821Cu13/E	~¥120,000
NEC	PC-9821Cu16/H	~¥163,000
NEC	PC-9821Na15/X14	~¥280,000
NEC	PC-9821Ne	~¥72,000
NEC	PC-9801NX/C	~¥48,000
NEC	PC-9801NS/R	~¥32,000
IBM	AptivaB65	~¥220,000
IBM	AptivaB75	~¥267,000
SEGA	サターン	~¥9,000
SONY	プレイステーション	~¥9,000
任天堂	NINTENDO64	~¥9,000
NEC	PC-FX	~¥12,000

タイトル	機種	定価
DESTINY	WIN95	¥12,800
♡Hi・To・Mi~瞳	WIN95	¥6,800
♡TO HEART	WIN95	¥8,800
♡VIPER-V12	WIN95	¥8,800
あやかし忍伝くの一番	WIN95	¥9,800
クロックタワー	WIN95	¥7,800
グラディウス DELUXE PACK	WIN95	¥6,800
ザ・コンビニ ANOTHER WORLD	WIN95	¥7,800
シムパーク	WIN95	¥9,800
ダークハンター上巻	WIN95	¥8,800
♡デンジャランス・トイズ	WIN95	¥8,800
バーチャルプール	WIN95	¥7,800
フライトアンリミテッド	WIN95	¥7,800
フライトコマンダー	WIN95	¥9,800
ヘンリーエクスプローラーズ	WIN95	¥6,800
メックウォリア2~傭兵部隊	WIN95	¥8,800
リトルラバーズ	WIN95	¥8,800
♡香奈子	WIN	¥4,800
♡沙也香	WIN	¥4,800
実況パワフルプロ野球'98	WIN95	¥6,800
♡寿	WIN	¥7,800
♡真奈美	WIN	¥4,800
♡赤い水晶の瞳	WIN95	¥8,800
大戦略MASTER COMBAT	WIN95	¥9,800
天下統一~乱世の覇者	WIN95	¥8,800
天地無用!登校無用	WIN95	¥9,800
♡奈緒美	WIN	¥4,800
♡美穂	WIN	¥4,800
♡僕は圭一女雀士の悪戯	WIN95	¥6,800
♡魔界	WIN	¥7,800
魔法少女プリティーサミー後編	WIN95	¥8,800
♡歪み	WIN95	¥7,800

タイトル	機種
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	PS
THE GREAT BATTLEⅣ	PS
TOBAL2	PS
ときめきメモリアル限定版	PS
クォヴァディス	PS
クラッシュ・バンディクー	PS
クロックタワー2	PS
タクティクスオウガ	PS
トゥルー・ラブストーリー	PS
パラッパラッパー	PS
ファイナルファンタジーⅣ	PS
ファイナルファンタジーⅦ	PS
プリンセスメーカーゆめみる妖精	PS
レイストーム	PS
爆裂ハンターそれぞれの想い	PS
雷電DX	PS
ファンタステップ	PS/SS
新テーマパーク	PS/SS
真説サムライスピリッツ	PS/SS
アンジェリークSpscial2プレミアムBOXトラベルセット	PS/SS
DEKA4駆TOUGH THE TRUCK	SS
GRANDREAD	SS
WARA2WARS激闘大軍団バトル	SS
わくわく7	SS
エルフを狩るモノたち	SS
クォヴァディス2	SS
サクラ大戦 花組通信	SS
サクラ大戦 限定版	SS
ダイナマイト刑事	SS
雀帝「バトルコスプレイヤー」	SS
蒼穹紅蓮隊	SS
東京SHADOW	SS
シヴィライゼーション新世界7大文明	SS

大好評!各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!
(ソフトの指定はできません)

お知らせ

最新価格FAX情報 03-5390-3555にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。最新価格がFAXで取り出せます。
インターネットからもご覧いただけます。http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。
誠に勝手ながら5/11(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

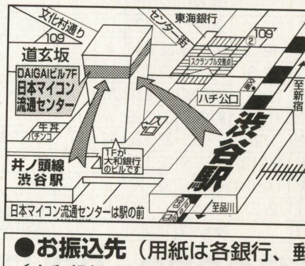
今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先 (用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1~6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら5/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

5 新品のページ 3463-4455 パソコンを売る時、買う時おぼえておくと便利です。

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00~PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455 **FAXでのお申込みは** 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00〜6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK

クレジット大歓迎

全商品完全保証付

※誠に勝手ながら5/11㈰は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

（ベーマガ 5月号）

すぐに使える 人気ソフト 他がついている!! 好評セットパック

①~⑧のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 ACT	定価
レイヤー・セクション	¥5,800
海底大戦争	¥5,800
雷電プロジェクト	¥5,800
ゲームパット	¥5,800

人気ゲームパック2 SLG	定価
信長の野望 将星録	¥11,800
ルナティックドーン 前途への道標	¥7,800
BGI 新世紀エヴァンゲリオン DAILY SELECTION	¥4,800

人気ゲームパック3 VAR	定価
アンジェリーク Special2	¥7,800
魔法使いになる方法	¥9,800
らくがき絵具箱	¥4,800

人気ゲームパック4 ADULT	定価
ランスⅣ	¥4,800
ちよみちゃん for me 家庭教師性教育編	¥8,800
お嬢様を狙え	¥8,800

A5パーフェクトセット	定価
アートディンク PC 3D Engin 同梱	¥24,800

増設メモリー32MB	定価
各機種対応増設用 DIM 32MB もしくは SIM 16MB×2	オープン

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
EPSON MJ-510C	¥39,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,000均一です。

① NEC PC-9821V200/S7
98MATE VALUESTAR (MMXPentium 200MHz HDD3G) (C/D)

定価
PC-9821V20/S5 (C3/D3) ¥368,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥318,800

月々¥30,400の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V200/M7 (C/D)	¥590,000	¥427,000
PC-9821V20/M7 (E/F)	¥620,000	¥450,000

② NEC PC-9821V166/S5
98MATE VALUESTAR (C/D)
(MMXPentium 166MHz HDD2GB)

定価
PC-9821V166/S5 (C/D) ¥333,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥253,800

月々¥24,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V166/S7 (C3/D3)	¥383,000	¥287,800

③ NEC PC-9821C200/C
98 CEREB
(MMXPentium 200MHz HDD3GB)

定価
PC-9821C200/C (A/B) ¥398,000
プラス15″ CRT
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥332,800

月々¥31,800の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価合計	セット特価
PC-9821C200/V プラス15″ CRT	¥537,800	¥365,000

④ NEC PC-9821Xb10/F
98MATE
(Pentium 100MHz 2FDD)

定価
PC-9821Xb10/F ¥118,000
プラス15″ CRT
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥148,600

月々¥14,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

⑤ 富士通 FMV-DESKPOWER S215 (1/2/3)
(Pentium 150MHz/RAM32MB)

定価
FMVS215 (1/2/3) ¥258,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ~~¥237,800~~

月々~~¥22,700~~の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVSC216 (1/2/3) (一体型 TV電話機能)	¥358,000	~~¥322,800~~
FMVS2165A (1/2/3)	¥298,000	~~¥267,800~~

⑥ 富士通 FMV-DESKPOWER S2165 (1/2/3)
(MMXPentium 166MHz/RAM32MB)

定価
FMV-DESKPOWER S2165 (1/2/3) ¥328,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ~~¥297,800~~

月々~~¥28,500~~の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS2167 (1/2/3)	¥368,000	~~¥327,800~~
FMVT216 (1/2/3) (タワー型)	¥368,000	~~¥327,800~~

⑦ 富士通 FMV-DESKPOWER S205 (1/2/3)
(MMXPentium 200MHz/RAM32MB)

定価
FMVS205 (1/2/3) ¥368,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ~~¥327,800~~

月々~~¥31,300~~の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS20 (1/2/3)	¥413,000	~~¥367,800~~

⑧ 富士通 FMV-DESKPOWER T220 (1/2/3)
(MMXPentium 200MHz/RAM32MB)

定価
FMVT220 (1/2/3) ¥498,000
上記のセットからどれでも1つ

セット特価 ~~¥437,800~~

月々~~¥41,800~~の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVT220D (1/3)	¥598,000	~~¥522,800~~
FMVT220M (1/3)	¥558,000	~~¥487,800~~
FMVTP220 (1/2/3)	¥548,000	~~¥477,800~~

各社新製品超特価速報!

メーカー・商品名	CPU	RAM	HDD	CD	CRT	その他	定価	特価
富士通 D.POWER ScⅡ16 (1/3)	Pentium166	32	2.5G	8	15″	TV電話	¥358,000	~~¥305,800~~
富士通 D.POWER SⅡ15 (1/2/3)	Pentium150	32	1.6G	8	15″		¥258,000	~~¥220,800~~
富士通 D.POWER SⅡ15P (1/2/3)	Pentium150	32	1.6G	8	15″	プリンタ付属	¥313,000	~~¥265,800~~
富士通 D.POWER SⅡ16A (1/2/3)	Pentium166	32	2.1G	8	15″		¥298,000	~~¥250,800~~
富士通 D.POWER SⅡ16T (1/3)	Pentium166	32	2.1G	8	15″	ISDN	¥358,000	~~¥305,800~~
富士通 D.POWER SⅡ165 (1/2/3)	MMXP166	32	2.1G	8	15″		¥328,000	~~¥280,800~~
富士通 D.POWER SⅡ167 (1/2/3)	MMXP166	32	2.1G	8	17″		¥368,000	~~¥310,800~~
富士通 D.POWER SⅡ205 (1/2/3)	MMXP200	32	2.5G	12	15″		¥368,000	~~¥310,800~~
富士通 D.POWER SⅡ20 (1/2/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17″	薄型CRT	¥413,000	~~¥350,800~~
富士通 D.POWER TⅡ16 (1/2/3)	MMXP166	32	2.5G	8	15″		¥368,000	~~¥310,800~~
富士通 D.POWER TⅡ20 (1/2/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17″		¥498,000	~~¥420,800~~
富士通 D.POWER TⅡ20D (1/3)	MMXP200	32	2.5G	DVD	17″	MPEGボード	¥598,000	~~¥505,800~~
富士通 D.POWER TⅡ20M (1/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17″		¥558,000	~~¥470,800~~
富士通 D.POWER TpⅡ20 (1/2/3)	P.Pro200	32	3.2G	12	17″	MO/SCSI	¥548,000	~~¥460,800~~
富士通 BIBLO NA5/W (1/2/3)	MMXP150	32	1.6G	10	12.1″		¥588,000	~~¥495,800~~
富士通 BIBLO NU5/W (1/2/3)	Pentium133	32	1G	10	11.3″		¥418,000	~~¥355,800~~
富士通 BIBLO NP/W (1/2/3)	Pentium133	32	1.3G	8	12.1″	拡張ステーション	¥488,000	~~¥410,800~~
富士通 BIBLO NC/S	Pentium100	16	810		7.2″	DSTN	¥248,000	~~¥210,800~~

メーカー・商品名	CPU	RAM	HDD	CD	CRT	その他	定価	特価
NEC PC-9821Xb10/F	Pentium100	8				2FDD	¥118,000	~~¥89,800~~
NEC PC-9821V200/M7 (C/D)	MMXP200	32	4G	4R2	17″	SCSI	¥590,000	~~¥405,800~~
NEC PC-9821V200/M7 (E/F)	MMXP200	32	3G	4R2	17″	SCSI	¥620,000	~~¥428,800~~
NEC PC-9821V200/M7 (H/J)	MMXP200	32	4G	4R2	17″	TV電話 SCSI	¥640,000	~~¥444,800~~
NEC PC-9821V200/SZ (C/D)	MMXP200	32	3G	13			¥358,000	~~¥248,800~~
NEC PC-9821V200/S7 (C/D)	MMXP200	32	3G	8	17″		¥428,000	~~¥295,800~~
NEC PC-9821V166/S7 (C/D)	MMXP166	32	2G	8	17″		¥383,000	~~¥265,800~~
NEC PC-9821V166/S5 (C/D)	MMXP166	32	2G	8	15″		¥333,000	~~¥231,800~~
NEC PC-9821C200/V	MMXP200	32	3G	DVD		SCSI	¥498,000	~~¥343,800~~
NEC PC-9821C200/V S2	MMXP200	32	3G	DVD	28BS	SCSI	¥698,000	~~¥486,000~~
NEC PC-9821C200/C	MMXP200	32	3G	12			¥398,000	~~¥275,800~~
NEC PC-9821C200/C S1	MMXP200	32	3G	12	17″		¥498,000	~~¥352,000~~
NEC PC-9821Na15/X14	Pentium150	16	1.4G	8	12.1″	XGA 3.9Kg	¥750,000	~~¥361,800~~
NEC PC-9821Nr166/X30F	MMXP166	32	3G	10	13.3″	XGA 3.8Kg	¥760,000	~~¥521,800~~
NEC PC-9821Nr150/X14F	MMXP150	32	1.4G	10	12.1″	3.7Kg	¥600,000	~~¥412,800~~
NEC PC-9821Ls150/S14 (C/D)	MMXP150	32	1.4G	10	12.1″	2Kg	¥580,000	~~¥398,800~~
NEC PC-9821Ls12/D10 (C/D)	Pentium120	32	1G	10	12.1″	DSTN 2Kg	¥398,000	~~¥275,800~~
NEC PC-9821La13/S14	Pentium133	16	1.4G	0	10.1″	1.6Kg	¥388,000	~~¥274,800~~

⇦ 本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
（46ページ〜59ページ）

かゆいところに手が届く！周辺機器も超特価！

NEC Power VR搭載3D アクセラレーター PC 3D Engine

付属ソフトが選べる
①バイオハザード
②ULTIM@TE RACE
③ソフトウェアコレクション

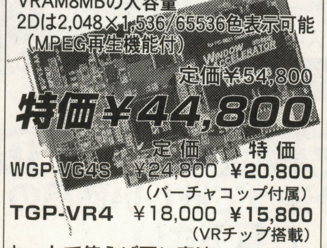
	①+③セット	②+③セット	①+②+③セット
定価	¥22,000	¥18,000	¥29,800
特価	¥17,500	¥13,800	¥24,800

I/Oデーター Power VR搭載 3Dアクセラレーター GA-PVR3D4/PCI

「A5/A列車で行こう5」をやりたい人はこれ！
定価￥18,000
特価￥15,800

	定価	特価
GA-PG3DVX4/PCI	¥39,800	¥31,800
GA-PG3D2/98PCI	¥20,000	¥17,800

メルコ 3Dアクセラレーター WGP-VX8



VRAM8MBの大容量
2Dは2,048×1,536/65536色表示可能
（MPEG再生機能付）
定価￥54,800
特価￥44,800

	定価	特価
WGP-VG4S	￥24,800	¥20,800
（バーチャコップ付属）		
TGP-VR4	￥18,000	¥15,800
（VRチップ搭載）		

セットで使えば更に高速

ジョイスティック アクションゲームの必需品

ジョイスティック ¥4,800より
ゲームパッド
4ボタン ¥1,980より
8ボタン ¥3,980より

HDD さらに大容量&低価格

SCSIⅡ対応

	特価
1GB	￥24,800
2GB	￥38,800

MO リムーバブルで普及率No.1

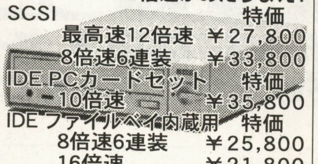
230MB対応

	定価	特価
SMB-230D2(98、DOS/V)	￥69,800	￥39,800
SMB-230M2(Mac)	￥79,800	￥42,800

640MB対応

	定価	特価
SMB-640D(98、DOS/V)	￥118,000	￥64,800
SMB-640M(Mac)	￥128,000	￥68,000

CD-ROM 8倍速？ いえいえ 10倍速があたりまえ！



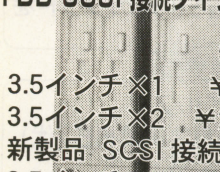
SCSI	特価
最高速12倍速	￥27,800
8倍速6連装	￥33,800
IDE PCカードセット	特価
10倍速	￥35,800
IDE ファイルベイ内蔵用	特価
8倍速6連装	￥25,800
16倍速	￥21,800

CD-R 自分でCDが作れる！

ライト2倍・リード4倍速

	特価
PCI SCSI 外付	￥69,800
PCI SCSI 内蔵	￥64,800

FDD SCSI接続タイプも登場



	特価
3.5インチ×1	￥9,800
3.5インチ×2	￥20,800
新製品 SCSI接続	
3.5インチ×1	￥32,800

電波新聞社 大人気!!スキャンコンバータ

●ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン(15/31KHz)に（DISPLは21P/31KHzのみ）
●SFC、プレステーション、サターン他のRGB出力をパソコンのモニター用に変換

XRGB-1
定価￥26,800
特価￥22,800

DISPL
定価￥19,800
特価￥14,800

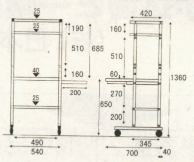
フロアーデスク PWT-410W(座卓タイプ)

定価￥19,800
特価￥13,800
フローリングのお部屋におしゃれにマッチ。（キーボードスタンド付）

	定価	特価
SET-200（座イス）	￥12,000	￥7,200

パソコンデスク RPC-A1

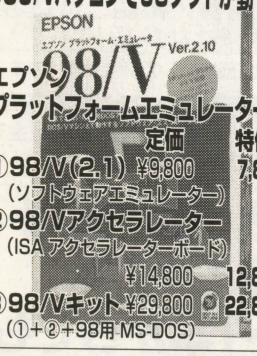
サイズ 540W×700D×1360H
スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル 中板は2段階に設定できます。



定価￥24,000
特価￥9,980
※イスは別売です。

	定価	特価
RPC-D113S-WD	￥40,000	￥19,980
(975W×815D×1345H 21″CRT/タワー型対応)		
SG-30LR（パソコンチェアー）	￥12,800	￥6,400

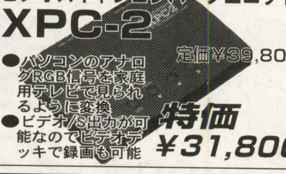
DOS/Vパソコンで98ソフトが動く?!



エプソン プラットフォームエミュレーター

	定価	特価
①98/V(2.1)（ソフトウェアエミュレーター）	¥9,800	7,800
②98/Vアクセラレーター（ISA アクセラレーターボード）	¥14,800	12,800
③98/Vキット（①+②+98用 MS-DOS）	¥29,800	22,800

ビデオスキャンコンバータユニット XPC-2



定価¥39,800
●パソコンのアナログRGB信号を家庭用テレビで見られるように変換
●ビデオ/S出力が可能なのでビデオデッキで録画も可能
特価 ￥31,800

ノートパソコンに デスクトップの予備に 98対応キーボード

修理代より安い！
特価 ￥5,800

カードの利用も全国OK!!
オリコ ファイナンス JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら5/11(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

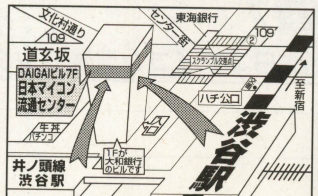
お知らせ
最新価格FAX情報 03-5390-3555にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。最新価格がFAXで取り出せます。
インターネットからもご覧いただけます。http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。
誠に勝手ながら5／11（日）はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

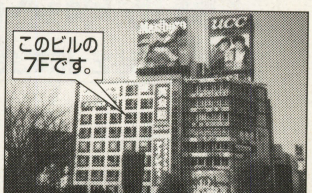
今すぐ！ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP





●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

7 買取りのページ **3463-4455** パソコンを売る時、買う時おぼえておくと便利です。

※誠に勝手ながら5/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

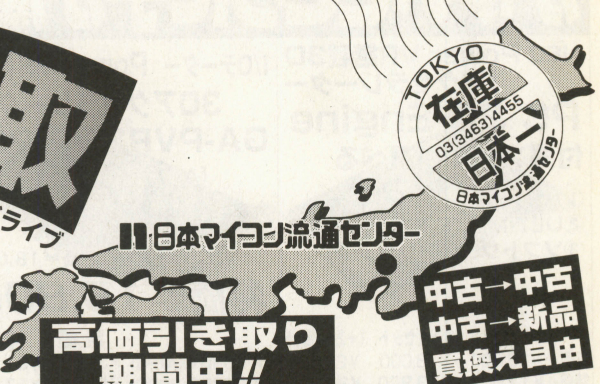
春 新生活のお役に立ちます

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CD、ドライブ

特に高く買います。



日本マイコン流通センター

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告4ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

下取りの方	お売りになりたい方 ハード	お売りになりたい方 ソフト
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。	「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株) 日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

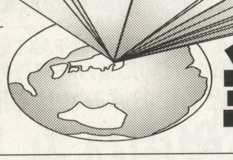
お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

いま、日本マイコン流通センターに売却すると

現金総額 **100万円** が



当る!!

- 5万円 ×5本
- 3万円 ×10本
- 1万円 ×20本
- 5千円 ×50本

ご来店、通信販売どちらでもOK!

ソフト1本からでも権利アリ!!

※未成年の方は、ご両親の承諾が必要になります。
※詳しくは、お電話にて！

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ		生年月日	電話番号
氏名	印	昭和・平成　年　月　日生（　才）	（　）　ー
住所	〒	※18才未満の方は、右記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。	下記の品物を売却することを承諾いたします。 保護者氏名　印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

本格的RPG、Windows95に登場!!

「白き魔女」「朱紅い雫」の原点が遂に完全移植！

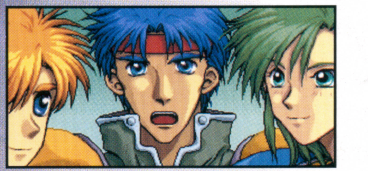
新 英雄伝説

CD-ROM **Windows95専用**

"懐かしい"だけではない……

89年に発売された英雄伝説シリーズの記念すべき第1作目が、ユーザーの熱い要望に応え、遂にWindows95へ完全移植されました。感動のシナリオ、ゲームバランスの良さ、快適な操作環境と、高い評価を受けている「英雄伝説」。あの感動をもう一度という方、「白き魔女」「朱紅い雫」の原点を見てみたいという方、本格的なRPGを遊んでみたい方は、ぜひプレイして下さい。

★新しいビジュアルシーンが多数追加！グラフィックはすべて256色に！
★難易度を選べるシステムも健在！ゲーム初心者でも安心！
★マウスで操作することにより、操作性もさらにUP！
★BGMはMIDI音源へとグレードUP！更に効果音もPCMで迫力倍増！



新 英雄伝説プレミアム版 4月25日先行発売！

限定発売ですのでお早めにご予約下さい。

豪華特典

①新英雄伝説MIDIコレクション
②カラーピクチャーCD
③特製マウスマット

新 英雄伝説 ＋ 新 英雄伝説 MIDI ＋ 特製マウスマット

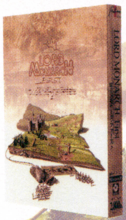
¥7,800- ¥2,800-

CD-ROM2枚組 **特別価格9,800円**

新 英雄伝説MIDIコレクション 4月25日同時発売

全75ファイル収録 ハイブリッドCD-ROM 価格：2,800円

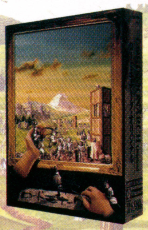
★新英雄伝説のオプションデータとしても使用可能。データインストールでゲームのBGMをパワーUP
●新英雄伝説のBGM全25曲を、GM版・GS版・SC-88専用版と3タイプ全て収録●MIDIデータはWindows・Macintoshも両対応のHYBRID仕様です。●各曲の詳しいトラックチャート付●家庭用CDプレイヤーでも聴けます。



ロードモナーク First

全て新MAP！驚異の低価格を実現した、ロードモナークへのエントリー版。

Windows95専用
CD-ROM 価格:2,800円



ロードモナーク オリジナル

ロードモナークの原点を、より面白く戦略的に再現！

Windows95専用
CD-ROM 価格:6,980円

好評発売中!!

帰ってきたあの知的興奮。
新感覚リアルタイムSLG。

●すべてのWindows95マシンで快適動作…CPUは486SX/33MHz以上、メモリは8MB以上から動作。
●MIDI・PCMはもちろんCD-DA音源にも対応…自分好みのCDやMIDIデータをゲーム内に使用可能。
●CD-ROMから直接実行可能…わずらわしいインストールは必要なし。お手持ちのシステムに影響を与えることなくプレイできます。

通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いいただく、便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種、CPU、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株） 通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間 e-mail nihon@falcom.com 受付: 24時間

Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

I Love EPSON エプソンでは、このたびホームページ「I LOVE EPSON」を開設しました。各種製品情報をはじめ、写真家によるフォト・マッハジェットプリンタで作りあげた作品展やカラーイメージング大賞の受賞作品、最新のイベント&フェア、サポート案内などエプソンのさまざまな情報を満載した楽しいホームページです。オリジナル・グッズが当たる開設記念プレゼントを実施中。(http://www.i-love-epson.co.jp)

FAX インフォメーション 札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)202-9532 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305
最新カタログ、製品情報がいつでも取り出せます。 ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)からお電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号00でご確認ください。

【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。〒182調布郵便局私書箱第41号エプソン販売株式会社カタログ請求「プリンタ」係【インターネット】セイコーエプソンの各種情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER (http://www.epson.co.jp)【プリンタ購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(0424)99-7111 【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。 札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(0424)99-7133 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く)【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休)
■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

定価510円 本体486円 雑誌18361-05 T1118361050516

第十六巻第五号通巻一七九号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年四月二十五日印刷 一九九七年五月一日発行

電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

5

編集部とパソコン・ショップが考えた

予算別・やりたいこと別

パソコン・ベストセレクション

とじ込み付録

すべてのエンターテインメントソフト情報がわかる！全303本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！

電波新聞社